PC WORLD VIETNAM

THÁNG 09.2005 | SỐ 22

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

KẾT QUẢ GIẢI "MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI" THÁNG 7
(trang 48)

CHIẾN TRƯỜNG RỰC LỬA

Giá: 7000 đồng

Võ Lâm truyền kỳ
Cộng Thành Chiến
www.volam.com.vn
Tuyển chọn Võ Lâm Minh Chủ
Tứ Đại Thiên Vương
Phong, Lôi, Vân, Vũ
Đại Hội Võ Lâm
Đợt 2
Vang danh Thiên hạ
Tại cung thi đấu thể thao tổng hợp Quần Ngựa số 55 Đốc Ngữ, P.Liễu Giai, Q.Ba Đình, Hà Nội
11/9/2005
VinaGame
KINGSOFT
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM
VDC
VNN
HA
intel

THÁNG 9.2005 - SỐ 22

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

6 Battlefield 2 – Chiến trường rực lửa

4 The Bard's Tale – Chàng nghệ sĩ lang thang

11 PSI-OPS: Mindgate Conspiracy – Quyền năng tâm linh

14 Ghost Recon 2: Summit Strike – Cứ điểm nóng

16 Genji: Dawn of the Samurai – Rồng cuộn hổ phục

18 Tales of Symphonia – Hồi sinh Mana

ĐIỂM GAME

- 20 War World Tactical Combat – Cuộc chiến tương lai
- 21 Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! – Xây dựng công viên nước
- 22 Yetisports: Arctic Adventures – Vui chơi cùng người tuyết
- 23 Big Mutha Truckers 2 – "Quái xế" xe tải
- 24 King of Fighters: Maximum Impact - Maniax – Vua sàn đấu
- 26 We Love Katamari (Minna Daisuki Katamari Damacy) – Thỏi nam châm ngộ nghĩnh
- 27 Risk Your Life – Con đường đế vương

SẮP PHÁT HÀNH

28 Company of Heroes – Biệt đội anh hùng

30 The Witcher – Lời tiên tri băng giá

32 Serious Sam 2 – Người hùng trở lại

33 Trapt – Cạm bẫy

34 Cold War – Điệp vụ mật

35 Lịch phát hành Game 9/2005

CŨ MÀ HAY

36 Sid Meier's Sim Golf – Thế giới trong mơ

TRỢ GIÚP

39 Journey To The Center Of The Earth – Cuộc du hành vào lòng đất

PHẦN CỨNG

41 "Bộ cánh" ColorsIT

42 Võ lăng Việt Nam tự tạo

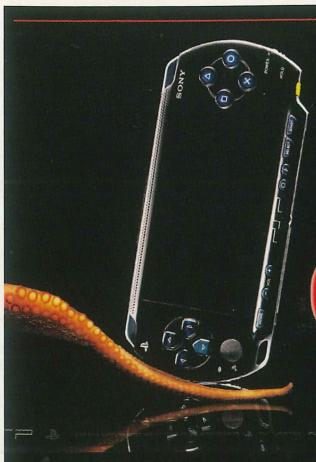
SỰ KIỆN

43 Một vài suy nghĩ về game

44 Festival PTV

47 Đại Hội Võ Lâm 2005 – Sân chơi hợp thời

BE PRO



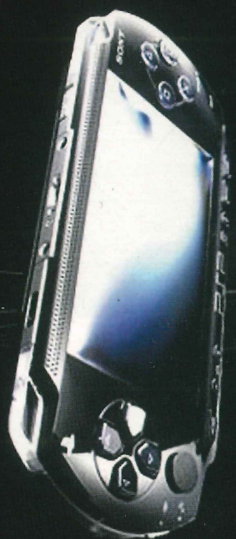
ĐỊA CHỈ DUY NHẤT TẠI VIỆTNAM BẠN NHẬN ĐƯỢC BẢO HÀNH VỀ CHẤT LƯỢNG CŨNG NHƯ GIÁ LUÔN TỐT NHẤT

PHONG CÁCH CHUYÊN NGHIỆP TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT

GAMES MỚI CẬP NHẬT HÀNG NGÀY CHẤT LƯỢNG 1 ĐỔI 1

THẾ GIỚI PHỤ KIỆN PSP PHONG PHÚ NHẤT VỚI TRÊN 50 LOẠI

PSP VALUEPACK CHỈ VỚI 260USD TẶNG NGAY
50 GAMES MIỄN PHÍ UMD - USB CABLE - METAL CASE



CÔNG TY THƯƠNG MẠI DỊCH VỤ VĂN PHÒNG ĐỨC VIỆT
SHOWROOM BE-PRO
88 NGÔ THÌ NHẬM - HN
HỖ TRỢ KĨ THUẬT 04.9763467
PHÒNG BÁN HÀNG 04.9763466
HCM – DUYLINH SHOP 220 NGHĨA PHÁT PHƯỜNG 7 QUẬN TÂN BÌNH - 0908880070
VĨNH LONG – NANO SHOP SỐ 90 ĐƯỜNG 2-9 PHƯỜNG 1 THỊ XÃ VĨNH LONG TỈNH VĨNH LONG 070.824382

Chàng nghệ sĩ la

Nội dung game thì rất đỗi bình thường, nhưng cách xây dựng tình tiết hài hước của nó khá dí dỏm và đậm chất "Ăng-lê", đôi khi thấp thoáng sự chế giễu bên trong...

Khi thế giới đang lâm nguy, chúng ta sẽ làm gì nhỉ? "Người hùng" ư? Tuyệt đấy! Nhưng với Bard, gã nghệ sĩ vô danh lang thang đó đây, một con người rất thực tế thì... anh ta có thể bỏ mặc cả thế giới này, chỉ để rảo bước vào một quán rượu nào đó và bắt đầu công việc quen thuộc hàng ngày của mình: cất lên một bài nhạc huyền ảo và rồi xuất hiện... một con chuột thần kỳ, "alê hấp" quán rượu náo loạn, để rồi anh chàng giải nguy kịp lúc. Và phần thưởng? Tất nhiên là một vại bia thơm lựng, một chỗ ngả lưng êm ái và nụ cười mê mẩn của cô nàng chủ quán... Hà, cuộc sống xem ra quá dễ với chàng Bard. Nhưng (mọi chuyện lại bắt đầu từ chữ nhưng), một ngày kia, chàng nghệ sĩ lang thang mò tới làng Houton, giở lại các mánh khóe cũ và những điều bất ngờ đã xảy ra. Anh chàng bị lôi kéo vào một cuộc phiêu lưu kỳ thú với nhiều phần thưởng hấp dẫn: một nàng công chúa xinh đẹp bị giam cầm, những tòa tháp bí ẩn với lũ quái vật và phù thủy canh giữ các rương báu vật đầy ắp. Một cuộc phiêu lưu như trong truyện cổ tích sẽ diễn ra? Tất nhiên. Và thế là câu truyện về chàng nghệ sĩ lang thang của chúng ta, bắt đầu như thế, từ quán rượu ở Houton...

Hài hước trong mọi tình huống

Có những trò chơi được tạo ra không chỉ để "action" cho đã tay, mà còn để... ôm bụng cười ra nước mắt! The Bard's Tale (TBT) là một game như thế. Phải nhìn nhận một điều, nội dung game rất đỗi bình thường, nhưng cách xây dựng những tình tiết hài hước của nó khá dí dỏm và đậm chất "Ăng-lê", đôi khi thấp thoáng sự chế giễu bên trong. Những trận cười mà game mang đến cho bạn, tựu trung, đều nằm ở các câu thoại (đôi khi là các bài hát bất chợt). Mỗi câu mỗi lời của chàng Bard đều làm cho người chơi, dù khó tính đến mấy cũng phải... phì cười. Chẳng hạn, lúc đánh nhau ở các tòa tháp, câu cửa miệng của chàng mỗi khi gặp trùm, luôn là "Tại sao chúng ta không quyết đấu ngay tại đây, mà bắt ta leo lên mấy tầng tháp?" hay có lần đụng độ một nhóm lính gác cửa, anh chàng lại chế nhạo "muốn người ta không vào được, sao không giấu công tắc mở cửa mà lại để nó ngay trước cửa?". Sự hài hước không chỉ xuất hiện lúc ban đầu, trong quá trình chơi, mà theo bạn cho đến tận cùng. Với xu hướng kết thúc lựa chọn (chỉ ở giai đoạn cuối này, bạn mới quyết định được nội dung game, còn lại đều theo tuyến tính), mỗi phần kết sẽ đem lại những đoạn phim khác nhau, cho ta những trận cười thỏa thuê, bất ngờ...

Điểm mà người viết thích thú nhất là chàng Bard hay cãu nhàu với cả... người dẫn truyện - nhân vật luôn là kẻ "vô hình" đối với các sự kiện trong game, nhưng với TBT thì đây là một điểm rất độc đáo: đôi khi anh ta ở "ngoài" cuộc, nhưng có lúc lại là người bên "trong". Mỗi khi lời bình của người dẫn truyện không đúng, chàng Bard nhà ta liền lên tiếng phàn nàn không ngớt, và thế là nội dung lời bình phải... sửa gấp theo yêu cầu của gã nghệ sĩ lắm lời, khó tính! Góp công lớn thể hiện thành công ý tưởng này, phải kể đến hai diễn viên lồng tiếng: Tony Jay (diễn viên kỳ cựu, lồng tiếng cho rất nhiều game – vai người dẫn truyện) và Cary Elwes (nam diễn viên người Anh – vai Bard). Một già, một trẻ, cả hai đã cùng "quậy tưng" cả trò chơi lên, làm cho những câu thoại vốn dĩ rất khô xơi, hóa ra lại rất vui nhộn!

ng thang

THE BARD'S TALE	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	inXile Entertainment
THỂ LOẠI	Nhập vai / Hành động
ESRB	TEEN
NGÀY PHÁT HÀNH	27/06/2005
DUNG LƯỢNG	10 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 933MHz+, 256MB RAM, VGA 64MB+ GeForce 3+ (không hỗ trợ dòng MX và chipset Intel915G), 8GB HDD, Windows 98se/Me/2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+, 512MB RAM, VGA 128MB+ GeForce 5700+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+, RAM 512MB (Dual), 256 MB Geforce 6600, Mainboard K8N Neo4

Một, hai, ba... nhấn

Nếu bạn đã từng chơi qua hai game bến hệ console: Baldur's Gate: Dark Alliance và Champions of Norrath, bạn dễ dàng nhận ra TBT có phong cách na ná. Cũng phải thôi, vì TBT được xây dựng dựa trên engine của hãng Snowblind Studios (nơi phát triển hai game console trên). TBT theo đuổi trường phái nhập vai hành động (Action RPG) tương tự hai trò trên, nhưng phần kết cấu của nó đơn giản hơn rất nhiều. Game chẳng hề có những câu thoại phức tạp, lựa chọn trả lời vô cùng ngắn gọn; bạn khỏi lo nó sẽ ảnh hưởng đến bố cục chung. Một điểm hay trong khi chơi (nhưng có nhiều người cho là dở) là tất cả các món đồ như vũ khí, ngọc, v.v... đều tự qui thành tiền khi bạn lượm được. Chính điều này làm cho nhịp game cứ thẳng tiến về trước, hướng người chơi vào "action" hơn bận tâm đến các món đồ!

Cái hay khác của TBT là hệ thống menu thông minh. Thay cho các bảng chứa đồ, trang thiết bị cá nhân nhiều chỗ chứa (kiểu truyền thống) đôi khi quản lý khá phiền, mỗi menu ở đây tượng trưng cho một thứ như menu vũ khí, menu NPC, v.v... chỉ cần "hê! một, hai, ba", nhấn vài phím tắt là sử dụng. Với cách này, bạn không mất thời gian để dò dẫm tìm đồ mà lại tiện cho việc điều khiển. Kinh nghiệm cho thấy, dùng gamepad dễ xoay xở hơn so với bàn phím, dù có một bất tiện là số lượng kỹ năng khá nhiều nên 10 nút của gamepad thông thường không đủ dùng, phải kết hợp thêm bàn phím (chủ yếu để xem bản đồ).

Nhắc tới NPC thì TBT có một điểm đặc biệt hơn hai trò kia, khi cho phép người chơi mang theo một nhóm cận vệ lớn bé đủ kiểu (tối đa là 4 NPC cùng lúc). Nhờ các NPC "thiện chiến" này mà các trận chiến đỡ vất vả hơn, nhất là về sau. Việc sử dụng chúng cũng rất thoải mái, không sợ bị giới hạn về mặt "thời gian" như thường thấy ở các game cùng loại. Chỉ có một số ít chỗ, bạn buộc phải dùng một nhân vật cụ thể nhưng trường hợp này rất hiếm. Khá đáng tiếc là TBT lại không có phần chơi mạng (nhất là mục Co-op) như hai game kia...

Bất tiện khi chơi

TBT vẫn còn điểm đáng phàn nàn dù chúng không ảnh hưởng lớn đến bố cục của game. Chẳng hạn, các NPC đôi lúc ngớ ngẩn cứ xăm xăm lao đầu vào các bẫy. Chất lượng những đoạn phim 3D (cinema) lại quá mờ và xấu, tương phản hoàn toàn với hình ảnh sắc nét trong game. Việc sử dụng menu có một điểm bất tiện ở phần phép "bơm" máu: lúc nguy cấp thì phải "lật" hai, ba lớp menu, với người dùng không thuần thục thì đây thật sự là một tai họa!

Tuy nhiên, có hai vấn đề lớn đáng chú ý trong TBT. Bất cứ ai khi tiếp xúc với game đều than vãn là góc đặt camera nhìn từ trên xuống khá khó chịu. Với góc nhìn này, người chơi chỉ quan sát được khu vực gần mình, không thể phóng tầm mắt ra xung quanh (dù game cho "nâng" camera nhưng chẳng đáng kể); gây cảm giác "tù túng". Cũng may là khả năng bị "lọt hố" không có và bạn có thể dựa vào bản đồ nhỏ để xác định đường đi của mình.

Tiếp theo, người viết gặp phải trên máy mình, là phần hiệu ứng thường gây ra hiện tượng chậm game bất thường. Để ý kỹ, có hai trường hợp luôn bị hiện tượng này: một là đoạn phim có nàng công chúa Caleigh hiện ra để bơm máu, hai là khi trời đổ mưa. Đặc biệt khi ra tới bản đồ thế giới (World Map), khung hình của TBT vô cùng nặng nề, nói dùng ra là... lê lết, trong khi cấu hình thử nghiệm không phải là tệ (cấu hình thử nghiệm).

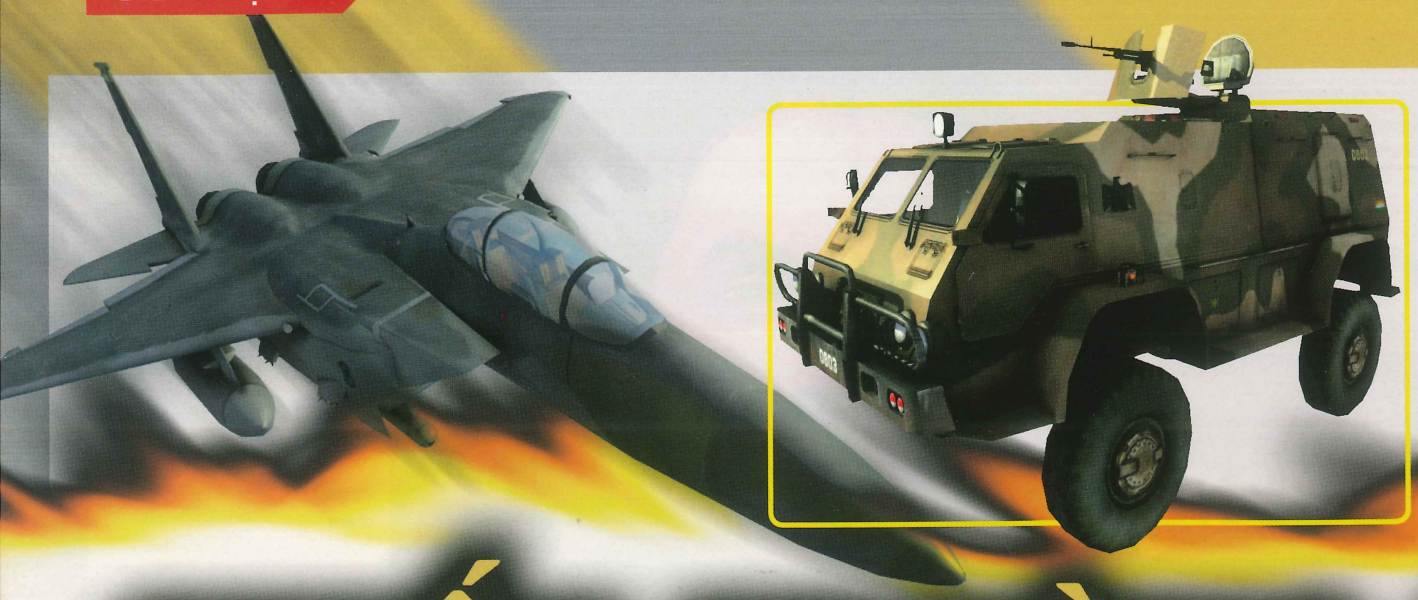
Lời kết

Không rườm rà, không kiểu cách. Chọn cho mình ý tưởng hài hước và giản dơn trong lối chơi. Nên dù có số lượng đĩa cài đặt thật... khủng khiếp (10 CD) và vài trục trặc nho nhỏ xảy ra trong quá trình chơi, The Bard's Tale vẫn cứ tiến thẳng một cách vững vàng như mạch game của mình. Có thể coi trò chơi là một "hiện tượng lạ" (hay dùng ra là rất hiếm) của dòng game nhập vai hành động trên PC hiện nay.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

KINH NGHIỆM

- Đừng ngại nguy hiểm mà hãy lùng sục mọi ngóc ngách, bạn sẽ kiếm được khối tiền đấy!
- Khi bị lạc trong hầm mộ của Mac Rath: chỉ cần tìm được cánh cổng có hình cây đàn là sẽ tìm được lối thoát.
- Đôi khi chọn câu thoại "tà" sẽ giúp cho vấn đề dễ giải quyết hơn; chẳng hạn thách đấu con chỉ huy thay vì đấu với cả đám lính.
- Nên dùng cung bắn từ xa để giảm bớt nguy hiểm (nhất là các màn về sau).
- Cho tiền các ông cha càng nhiều thì sẽ "mở" được nhiều bí mật của game (hình ảnh, phim...).
- Khi gặp màn bị các nữ chiến binh chặn đường, hãy dùng con chuột thần để xua đuổi họ.



CHIẾN TRƯỜNG B

BATTLEF

BATTLEFIELD 2

PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Digital Illusions
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	21/06/2005
ESRB	TEEN
DUNG LƯỢNG	1 DVD hoặc 3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,7GHz+, 512MB RAM, VGA 128MB+ GeForce FX5700+, HDD 2,3GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+, 1GB RAM, VGA 256MB+ GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 3000+, RAM 1 GB (Dual Channel), 256 MB Geforce 6600, Mainboard K8N Diamond

GẦN NHƯ KHÔNG CÓ ĐIỂM GÌ CÓ THỂ CHÊ BAI VÀ PHÀN NÀN VỀ BATTLEFIELD 2, KHI GAME ĐÃ HỘI TỤ ĐƯỢC NHỮNG GÌ GỌI LÀ TINH HOA NHẤT CỦA DẠNG GAME HÀNH ĐỘNG HIỆN ĐẠI.

Dòng game hành động (bắn súng) - chuyên về chơi mạng - Battlefield, của hãng phát hành trò chơi "sừng sỏ" nhất thế giới EA Games, ngay từ lần đầu tiên ra mắt vào năm 2002 với phiên bản Battlefield 1942, lấy bối cảnh chiến tranh thế giới thứ 2, đã gặt hái được thành công vang dội, thu hút được đông đảo người hâm mộ. Sở dĩ dòng Battlefield tạo được cơn sốt như vậy, do các nhà sản xuất đã thành công khi đánh trúng tâm lý khát khao: có một "chiến trường" rộng lớn, cùng lúc nhiều người chơi, tự do trong hành động cũng như đa dạng về khí tài quân sự có thể điều khiển được. Chính những yếu tố đó, Battlefield 1942 đã chứng tỏ được "thực lực" của mình bên cạnh những "đại gia" của dòng game bắn súng qua mạng như: Counter Strike, Unreal Tournament hay Quake. Sau khi khai thác hết những nét đặc trưng hấp dẫn của cuộc đại chiến thế giới thông qua Battlefield 1942 và các bản mở rộng, nhà sản xuất Digital Illusions tiếp tục bắt tay xây dựng một phiên bản mới, phản ánh chiến trường mới: chiến tranh thời hiện đại. Kết quả, vào tháng 6 vừa rồi người hâm mộ lại hân hoan đón chào sự xuất hiện của một "anh tài" mới trong lĩnh vực game bắn súng qua mạng, Battlefield 2 chính thức ra mắt.

RỰC LỬA

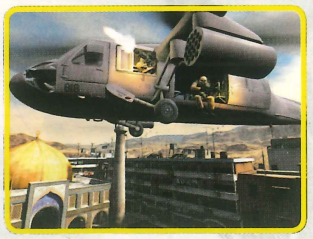
FIELD 2

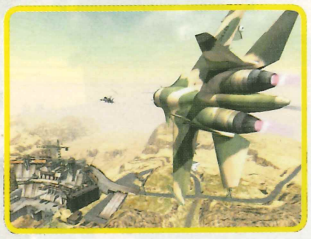
CHIẾN TRƯỜNG TRỰC TUYẾN...

Là một game được thiết kế dành riêng cho chơi qua mạng (LAN, Internet), nên Battlefield 2 hoàn toàn không có cốt truyện rõ rệt. Người chơi khi tham gia, chỉ cần chọn một bản đồ chiến trường bất kỳ, lựa các phe mình thích, nhảy vào tham chiến cùng các đồng đội của mình. Kỳ này, có tổng cộng ba phe cho người chơi lựa chọn: USMC (Mỹ), MEC (thuộc một quốc gia Trung Đông) và China (Trung Quốc). Tuy có ba phe, nhưng mỗi bản đồ chỉ cho phép tối đa hai phe tham chiến. Thể thức chơi rất đơn giản, nhiệm vụ mỗi bên thường là tìm cách kiểm soát toàn chiến trường. Để làm được việc này, mỗi chiến trường được chia ra làm nhiều điểm mốc (control point), được đánh dấu bằng các cột cờ. Nhiệm vụ của bạn là chiếm giữ tất cả các control point trên (một dạng chơi cướp cờ - Capture the Flag). Nghĩ thì rất đơn giản, nhưng thực hiện hoàn toàn không dễ dàng tí nào. Mỗi bản đồ thường rất rộng lớn, người chơi khó có thể hoàn thành nhiệm vụ một cách "đơn thương độc mã", mà phải luôn phối hợp hành động cùng đồng đội để đối phó với đối phương đông đảo, bảo toàn các điểm đã chiếm giữ, mở rộng tấn công giành chiến thắng cuối cùng.

CÁC CHIẾN BINH TINH NHUỆ...

Khi bắt đầu mỗi màn, bạn phải trải qua bước lựa chọn phe tham gia, dạng quân và đội nhóm cho mình. Các dạng quân rất đa dạng: từ Assault (lính thông thường), Medic (cứu thương), Engineer (công binh) cho đến Sniper (bắn tỉa) hay Anti-tank (lính chống tăng)... Tùy theo dạng quân mà vũ khí sẽ khác nhau và khá phong phú: từ súng trường, súng ngắn, shotgun, súng tỉa cho đến những dàn phóng tên lửa kềnh càng... Một trong những cái hay mà Battlefield 2 vẫn duy trì từ bản này qua bản khác, là bạn có thể chọn lại dạng quân, đội nhóm cho mình như Alpha, Bravo, Charlie hay Delta bất kỳ lúc nào. Trong quá trình chiến đấu, bạn có thể sử dụng các câu lệnh ngắn để ra hiệu cho đồng đội như: tiến lên, yểm trợ, dùng xe đón hoặc cứu chữa khi bạn cần sự hỗ trợ.



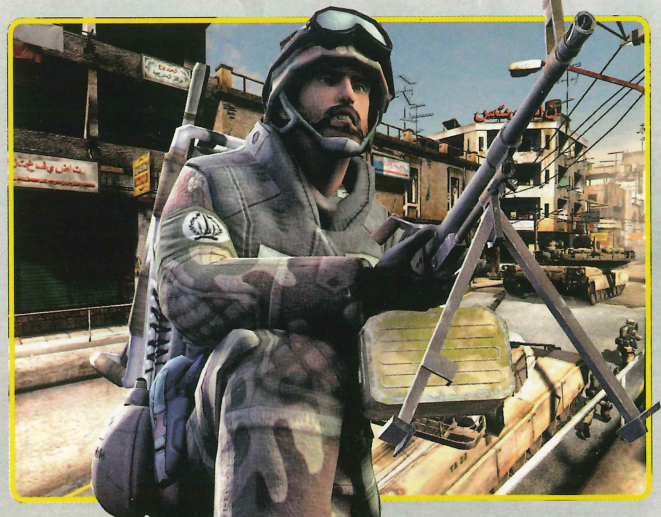


Một đặc điểm mới và khá hay của Battlefield 2 là game sẽ cho phép người chơi ứng cử vào vị trí Commander (tổng chỉ huy) trong mỗi màn. Việc ứng cử tùy thuộc vào cấp độ của mỗi người (tích lũy kinh nghiệm thông qua quá trình chiến đấu để thăng cấp như trong quân đội thực sự). Với cương vị Commander, người chơi được cung cấp một tầm nhìn bao quát của toàn bộ chiến trường, thích hợp sử dụng các chức năng hỗ trợ cho đồng đội như Scan (rà soát toàn bộ chiến trường), Artillery (gọi pháo binh) hoặc gọi máy bay do thám không người lái để do thám một khu vực nhất định nào đó.

KHÍ TÀI QUÂN SỰ TỐI TÂN

Tính năng nổi bật nhất và cũng là điểm khiến cho dòng game Battlefield trở nên đặc sắc là người chơi được tiếp xúc với một số lượng rất lớn các chủng loại khí tài quân sự sử dụng được, Battlefield 2 đã thừa kế và phát huy rất xuất sắc tính năng này. Trên chiến trường, bạn có thể sử dụng bất cứ phương tiện nào bắt gặp trên đường đi, của phe ta lẫn đối phương. Bạn có thể điều khiển đủ loại, từ những chiếc xe Jeep, Humvee, xe bọc thép, xe tăng, các loại thuyền cao su, canô cho đến những chiếc máy bay tiêm kích hoặc trực thăng... Điểm thú vị chưa dừng tại đó. Trên mỗi phương tiện, bạn có thể lựa chọn vị trí của mình: có thể làm tài xế, xạ thủ súng máy (trên xe Jeep hoặc xe tăng) hay đơn giản là ngồi trên thùng xe để yểm trợ phía sau. Tất nhiên, khi điều khiển các phương tiện, bạn có thể lựa chọn hai góc nhìn: thứ nhất (nhìn từ buồng lái) và thứ ba (nhìn bên ngoài) tùy theo sở thích của mình.

Việc điều khiển các phương tiện cơ giới (trên bộ và dưới nước) nhìn chung rất đơn giản và dễ nắm bắt (làm tôi liên tưởng đến dòng game nổi tiếng Grand Theft Auto). Tuy nhiên, sử dụng các loại máy bay lại không hề đơn giản. Để chế ngự được các "chú ngựa bất kham" này, bạn phải biết cách kết hợp giữa các phím W,A,S,D (di chuyển thông thường) và bốn phím mũi tên sao cho thuần thục. Khi mới bắt đầu làm quen tôi cũng gặp rất nhiều khó khăn: điều khiển trực thăng thì cứ như "đánh võng" trên không, còn lái máy bay phản lực tuy có phần dễ hơn nhưng do tốc độ cao nên khó có thể nhắm trúng mục tiêu, đôi khi còn bị mất lái, đâm đầu thẳng xuống đất hoặc lượn một vòng rất ngoạn mục vào... núi! Chưa hết, việc điều khiển vũ khí trên các phi cơ thường được giao cho... chuột đảm trách (theo mặc định), nên việc muốn "xưng bá" trên bầu trời lại càng khó khăn hơn. Lái thuần thục đã khó, nhưng việc đáp xuống mặt đất lại còn khó hơn (nhất là với máy bay phản lực). Tôi vẫn thường hay... chơi sang, khi cần thiết thì "nhảy dù" khỏi máy bay, để mặc cho nó muốn ra sao thì ra, để khỏi "cúng mạng" một cách lãng xẹt (Nếu bạn đang chở đồng đội thì khi áp dụng "tuyệt chiêu" này bạn phải là người sau cùng ra khỏi máy bay nhé!).



MULTI LẤN ÁT SINGLE

Tuy là một game chuyên dành cho chơi mạng, nhưng với những người không có điều kiện về mạng (LAN hoặc Internet) hoặc những ai muốn luyện tập thêm, Battlefield 2 cung cấp song song chế độ chơi đơn để bạn có thể thử sức với máy (bot). Phần chơi đơn chẳng khác gì chơi mạng, thay cho việc đấu với người thì bạn đấu với máy. Nhưng nói gì thì nói, nếu bạn chơi Battlefield 2 mà chỉ biết đến mỗi phần chơi đơn, thì coi như bạn chỉ mới thưởng thức được 30% cái hay của game mà thôi. Vì như đề cập, Battlefield 2 là một game thiên hẳn về chơi mạng, nhiều người tham gia, nếu bạn chỉ thi đấu quanh đi quẩn lại với bọn "bot" thì dễ nhàm chán. Do nhiều yếu tố khách quan, bản thân người viết chưa có dịp được thi tài trên Internet, nhưng với LAN cùng với một số đồng nghiệp thì quả là tuyệt! Quả thật, cảm giác "người đấu với người" bao giờ cũng gay cấn, linh hoạt và vui nhộn hơn hẳn khi chơi một mình với đối thủ máy vô tri, vô giác. Tuy trận đấu chỉ có từ 4-5 người chơi (không thể sánh được với các "đại

chiến trường" trên Internet với từ 16-64 người chơi trên cùng bản đồ), nhưng chúng tôi cũng phải thừa nhận với nhau rằng: chế độ chơi mạng của Battlefield 2 được làm quá tốt, cộng với sự tự do và hỗ trợ rất nhiều các phương tiện di chuyển, nên việc thi đấu càng đem lại cho người chơi sự hứng khởi hơn bao giờ hết, và có cảm giác như mình được hòa nhập thật sự vào một chiến trường rực lửa.

KHI CÁC HIỆU ỨNG "RA TAY"...

Có một lối chơi hào hứng, lôi cuốn như vậy, trong thời đại hiện nay nếu phần đồ họa không ra gì thì cũng chẳng có ai ngó ngàng đến (ít ra là vậy). Rất may, Battlefield 2 lại một lần nữa khẳng định đẳng cấp của mình khi phần đồ họa trong game không hề thua kém bất cứ game hành động nào khác (cũng phải thôi, game của "đại gia" EA mà!). Engine sử dụng trong game được ứng dụng rất tốt và phát huy hết công suất của mình, khi tái tạo được những môi trường vô cùng rộng lớn như các bãi sa mạc, khu nhà máy, các hòn đảo, rừng cây... cũng như các hiệu ứng cháy nổ, khói lửa, nước nôi... được làm không chê vào đâu được. Có thể nói, những chi tiết hình ảnh được nhà sản xuất thể hiện không thua gì trong Far Cry – một game có phong cảnh thiên nhiên đẹp nhất cho đến thời điểm hiện tại.

Bản thân người viết thích nhất là hiệu ứng sóng nước mà game thể hiện. Bạn có thể thấy rõ điều này, khi phóng canô băng băng trên mặt nước hoặc lái trực thăng bay là là trên mặt biển. Khi ấy, gió từ cánh quạt máy bay làm sóng nước tỏa ra trông thật ấn tượng và đẹp mắt. Tôi vẫn thường kiếm một chiếc máy bay và đảo vài vòng ngoài bãi biển để chiêm ngưỡng cảnh đẹp, thi thoảng "hứng chí" phóng vài quả tên lửa xuống biển làm nước bắn tung tóe. Bên cạnh đó âm thanh được biên soạn rất chu đáo, bạn có thể cảm nhận được không khí chiến trường sục sôi từ những tiếng ầm ầm, đì đùng vang rền của bom rơi, pháo dập, tiếng xe tăng rầm rập hoặc động cơ máy bay gầm rú, đặc biệt là giọng nói của những người lính được thể hiện đúng chất bản địa (lính Mỹ nói tiếng Anh, Trung Quốc nói tiếng Tàu...). Tất cả những phần ấy, như tô điểm thêm cho các chiến trường ảo trong game thêm phần kịch tính và khốc liệt.

"SÁT THỦ PHẦN CỨNG" XUẤT HIỆN

Thế nhưng, để có thể chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp của game, cỗ máy của bạn phải thuộc dạng... "trâu bò" mới có thể kham nổi. Tôi đã thử nghiệm game này trên một gamestation (máy tính chơi game chuyên dụng): PIV 3,7 Ghz (2 nhân), card màn hình Geforce 6600 128 MB cùng RAM 2 GB, kết quả là game chạy rất mượt mà và trơn tru với thiết lập chi tiết lên đến mức cao nhất. Trong khi đó, với một cấu hình "xêm xêm" của đồng nghiệp, nhưng chỉ có 512 MB RAM, thì kết quả chỉ dừng ở mức thiết lập trung bình (Medium) và khi chơi vẫn thường gặp phải tình trạng hình ảnh bị "khựng" và giật. Từ đó có thể thấy, Battlefield 2 là một game "ngốn" RAM khủng khiếp. Nếu bạn muốn thưởng thức trò chơi này một cách trọn vẹn nhất (đặc biệt khi chơi qua mạng), ngoài cấu hình CPU và card màn hình phải dữ dội, máy tính của bạn nên có ít nhất 1 GB RAM.

LỜI KẾT

Gần như không có điểm gì có thể chê bai và phàn nàn về Battlefield 2, khi game đã hội tụ được những gì gọi là tinh hoa nhất của dạng game hành động bắn súng hiện đại: từ hình ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động cho đến cách chơi qua mạng đặc sắc, luôn luôn lôi cuốn người chơi. Điểm duy nhất cần dằn đo về game này, chính là việc đòi hỏi một cấu hình quá cao, cũng như yêu cầu chơi qua mạng sẽ làm cho các gamer Việt Nam gặp không ít khó khăn khi muốn thưởng thức một cách trọn vẹn nhất.

Tuy nhiên, đối với những bạn nào đủ điều kiện thì hãy nhanh chân kiếm ngay cho mình một game này. Và tôi tin chắc, các bạn cũng sẽ giống như tôi: quên hết mọi thứ xung quanh, để cho mình bị cuốn hút vào những trận chiến hào hứng và không kém phần khốc liệt trong Battlefield 2.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

COOLER MASTER — Expand Your Imagination

Musketeer

Hyper 48

Aquagate Mini

CM Blue Ice

AeroGate 2

Musketeer 3

CoolerMaster 450W

CoolerMaster 350W

CoolerMaster 380W

MGE Vortex 600W

MGE Vortex 500W

Antec 550W

Antec 430W

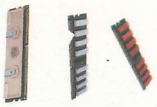
Hyper 6 +

Ultra Vortex

Aero 4

X Dream II

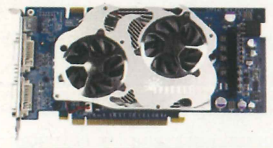
VGA Cool Viva

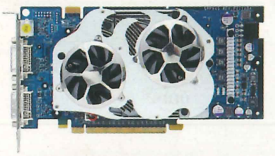

Ram Cooler

HDD - CoolDriver 6

Aquagate Liquid Cooling System for PC

7800 GTX


6800 Ultra


6800 GT

6600 GT

3D Pro Graphic Card

NEW Arrival

LANPARTY series

LANPARTY UT series

INFINITY series

GENERAL

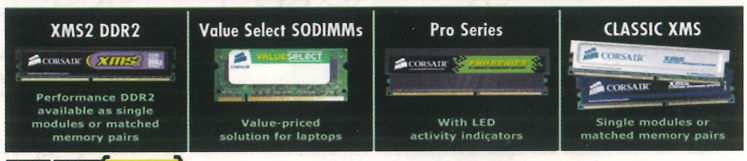
DFI Mainboard

Kensington

power it | control it | carry it | secure it | connect it | play it

smart made simple

FIND THE PERFECT MEMORY FOR YOUR SYSTEM



system SELECT Corsair - The World Fasttest Memory

PSP

GAME BOY ADVANCE SP

NINTENDO DS

PS2 PlayStation 2

XBOX

New best for Action Game

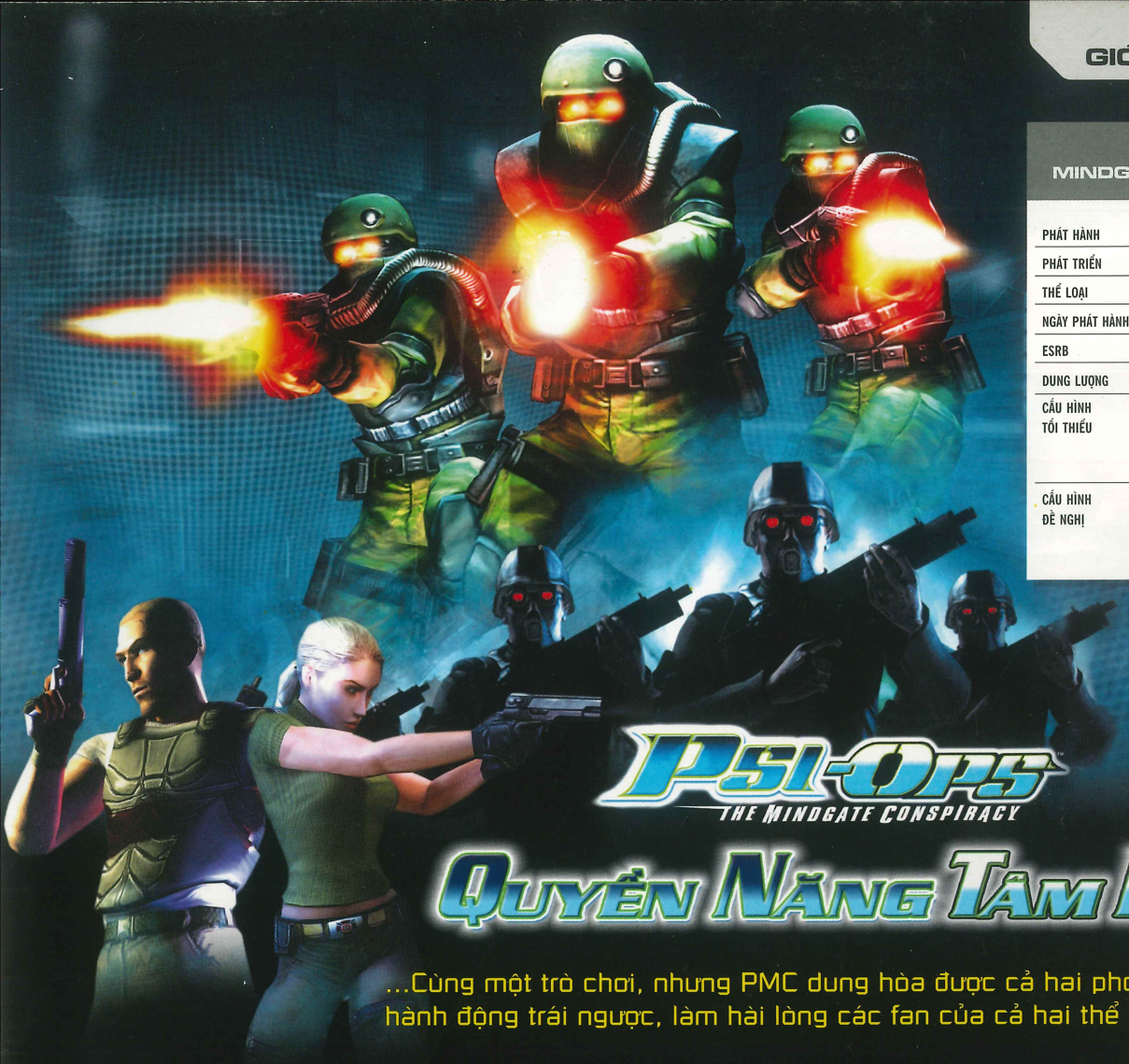
Xem thông tin về các thiết bị và đặt mua hàng tại website của chúng tôi.

www.gamebuyvn.com

ĐẠI LÝ CHÍNH THỨC PHÂN PHỐI: KENSINGTON COOLER MASTER DFI CORSAIR Leadtek We Make Dreams a Reality SPARKLE

Công ty TNHH Máy Tính Và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam - VCC Co.,Ltd
45A Lương Ngọc Quyến Hoàn Kiếm Hà Nội - Điện thoại: (04) 9.261841

Showroom: 248A Bạch Mai Hai Bà Trưng Hà Nội - (04) 6.271644
Cửa Hàng : Xsoft 149C Đội Cấn Ba Đình Hà Nội - (04) 7.222184



PSI-OPS: MINDGATE CONSPIRACY

PHÁT HÀNH	Midway
PHÁT TRIỂN	Zoo Digital Pub
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	11 / 02 / 2005
ESRB	MATURE
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 2 trở lên, HDD 2 GB, Windows 98 SE/ ME/ 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce FX 5700 trở lên

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

QUYỀN NĂNG TÂM LINH

...Cùng một trò chơi, nhưng PMC dung hòa được cả hai phong cách hành động trái ngược, làm hài lòng các fan của cả hai thể loại...

Ngay cả trên những mảnh đất màu mỡ nhất, cũng cần có một ngọn gió tươi mát đem lại luồng sinh khí mới. Ngay cả thể loại game hành động vốn là "mỏ vàng" cho các nhà phát triển game, thì người chơi đôi lúc vẫn đòi hỏi một sự thay đổi để không bị nhàm chán. Và rõ ràng Psi-Ops: Mindgate Conspiracy (PMC) của Midway (Mortal Combat, The Suffering...) là một trong những luồng gió mát đó. Cùng một trò chơi, nhưng PMC dung hòa được cả hai phong cách hành động trái ngược, làm hài lòng các fan của cả hai loại: bắn súng và hành động bí mật (Stealth-Action).

GỘT SẠCH TRÍ NÃO

PMC lấy bối cảnh một thời điểm trong tương lai, khi The Movement, một tổ chức khủng bố ra đời, mang tham vọng biến sức mạnh tâm linh của con người thành một món vũ khí lợi hại để thâu tóm thế giới... Dưới sự chỉ huy của tên độc tài The General cùng đám quân chư hầu là các dị nhân có sức mạnh tâm linh siêu phàm, The Movement âm mưu sản xuất quy mô hàng loạt những đội quân vô tri vô giác (hình nhân). Đồng thời bản thân General cũng muốn hấp thụ nguồn năng lực thần bí của thánh vật Monolith, chìa khóa của toàn bộ quá trình sản xuất quân đội hình nhân. Nền hòa bình thế giới đang trên đà sụp đổ.

Để cứu vãn, một tổ chức bí mật nhanh chóng được thành lập để chống lại The Movement, và Nick Scryer là một trong những thành viên ưu tú của tổ chức này. Cũng chung mục đích dùng sức mạnh tâm linh như The Movement, nhưng họ phục vụ cho lẽ phải. Nick được cử ra để thâm nhập vào nội bộ của đối thủ, nhưng bù lại phải chịu một mất mát không nhỏ: Ký ức anh bị xóa sạch cũng như siêu năng lực tiềm tàng bị kìm hãm. Nick lọt vào The Movement trong một trận đánh úp. May mắn anh gặp được Sarah, một đặc phái viên của The Movement, nhưng do có khúc mắc nên quay sang giúp đỡ Nick thoát khỏi tổ chức khủng bố này. Bằng một liều thuốc kích thích, cơ thể Nick đã đánh thức các siêu năng lực bị lãng quên... Với những siêu năng lực của mình, Nick phải vô hiệu hóa Monolith, ngăn chặn General, trước khi thế giới này hoàn toàn rơi vào tay hắn...

SỰ KẾT HỢP NHUẦN NHUYỄN GIỮA SIÊU NĂNG LỰC VÀ HÀNH ĐỘNG

Là một trong số những game hành động hiếm hoi của hệ console chuyển sang PC, PMC may mắn vẫn giữ nguyên vẹn được "sắc thái" cũng như sức hấp dẫn của mình. Trọng tâm của game xoáy sâu vào những siêu năng lực của Nick (6 siêu năng lực). Những siêu năng lực này không tự nhiên mà có, cũng không xuất hiện một cách đồng loạt. Dưới tác dụng của thuốc kích thích, chúng sẽ dần được đánh thức trong suốt nhiệm vụ của Nick. Và bạn không phải lo lắng, vì tất cả các siêu năng lực đều rất hữu dụng. Có điều, để sử dụng được các siêu năng lực, Nick phải có đủ năng lượng Psi. Và cũng giống như máu, năng lượng Psi không tự phục hồi sau khi bị hao hụt. Bạn phải bổ sung chúng từ các bình năng lượng Psi dọc đường, hoặc bằng siêu năng lực Mind Drain. Đây là một ý hay, vì nó hạn chế việc sử dụng siêu năng lực bừa bãi; người chơi phải biết chọn lọc, kết hợp, bổ khuyết sao cho hiệu quả.

Khi không sử dụng sức mạnh tâm linh, PMC trở về dạng chơi hành động đơn thuần. Game có số lượng vũ khí khá ít ỏi: một khẩu súng giảm thanh lúc bắt đầu và các khẩu tiểu liên, AK, shotgun, bắn tỉa thu được từ phe đối phương. Cùng một lúc, Nick chỉ có thể mang hai loại súng, nên nếu may mắn chọn được đúng loại súng vào đúng thời cơ thì nhiệm vụ sẽ trở nên dễ dàng hơn.

Cái hay của PMC là lối chơi phi tuyến tính (non-linear). Cùng một tình huống, nhưng bạn có thể xử lý theo nhiều cách khác nhau. Ví dụ, khi muốn vượt qua một khu vực có nhiều lính canh, bạn có thể dùng siêu năng lực dẫn dụ từng tên một để "xử" theo nhiều kiểu. Hoặc nếu là một tay thiện xạ, bạn có thể tả xung hữu đột với khẩu AK, còn nếu muốn tiết kiệm đạn dược thì đơn giản nhất là điều khiển Nick rón rén nấp sau những kiện hàng. Nếu khả năng sử dụng siêu năng lực của bạn thuộc vào hàng "cao thủ", bạn có thể kết hợp các siêu năng lực lại với nhau thành một chuỗi đẹp mắt và rất có hiệu quả khi đối đầu với số đông quân. Ví dụ: dùng Telekinesis nâng đối thủ lên, nhanh tay "chơi" chiêu Mind Drain (hoặc Pyrokinesis) đốt cháy hắn rồi quăng ngược trở lại phía đồng bọn, bạn sẽ tiết kiệm được một lượng đạn dược khá lớn đấy!

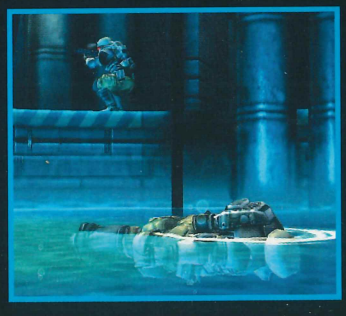
AI của các đối thủ có thể xem là khá thông minh. Khi phát hiện ra bạn, chúng cũng biết chạy lăng xăng tìm chỗ nấp thay vì đứng yên để "ăn đạn". Chúng còn biết phối hợp cùng đồng bọn bao vây chỗ bạn đang đứng, ném lựu đạn để dụ bạn ra (nếu núp quá lâu). Tùy theo cấp độ khó, lượng máu của bạn sẽ mất nhanh hoặc chậm và số lượng kẻ thù xuất hiện trong cùng một lúc sẽ khác nhau.

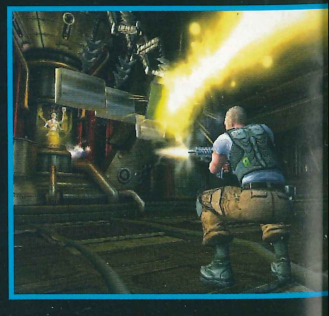
Những màn đấu trùm trong PMC cũng khá thú vị. Đó là những tên chỉ huy dưới quyền của General và không giống như Nick, siêu năng lực của chúng không đa dạng mà chỉ thiên về một loại đặc biệt, chẳng hạn Edgar Barret lấy Telekinesis làm trọng, trong khi Marlena Kessler lại chọn Pyrokinesis làm vũ khí đặc trưng. Tuy chỉ sử dụng một loại năng lực, nhưng chúng có thể biến hóa ra nhiều chiêu thức khác nhau. Ví dụ Maleena vừa ném lửa, vừa tạo ra được cơn lốc xoáy; Barret có khả năng tập trung sức mạnh để điều khiển những vật thể rất nặng, điều mà Nick không thể làm nổi v.v... Tất nhiên, những chiêu thức của trùm luôn có một quy luật nhất định và bạn chỉ cần tinh mắt tìm ra kẻ hở là có thể tiêu diệt chúng dễ dàng.

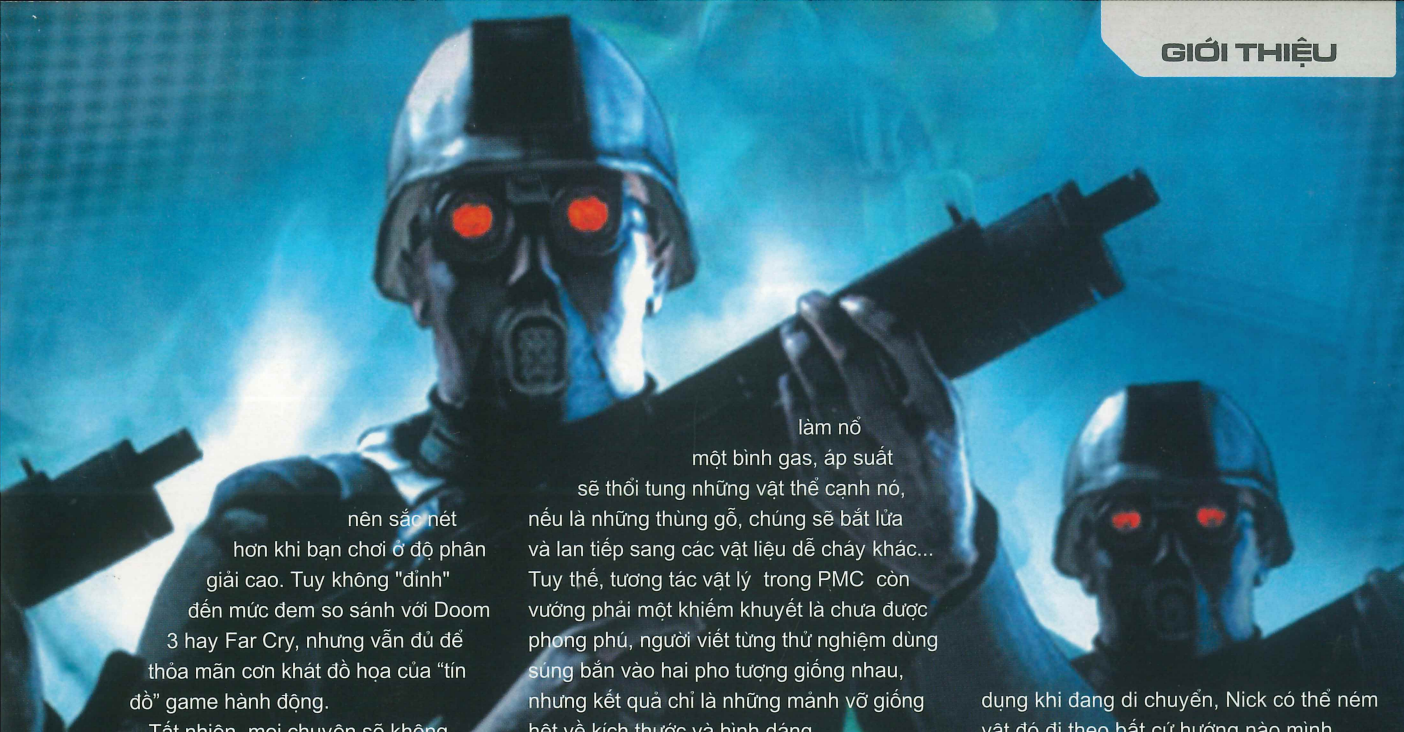
Như một qui ước "ngầm" dành cho các trò chơi hành động trên hệ console, khi bạn đã hoàn tất trò chơi, game vẫn có cách để "níu chân" bạn lại bằng nhiều phần thưởng nhỏ và tất nhiên, PMC cũng không ngoại lệ. Trong lúc chơi, nếu quan sát kỹ và chịu khó đi loanh quanh, bạn sẽ nhặt được những bức tượng. Mỗi bức tượng tương ứng với một mini game mà bạn có thể chơi được trong mục "Extra Contents". Ngoài ra, nếu vẫn chưa thỏa mãn với những màn đã đi qua hoặc còn "thèm" cảm giác đấu với những con trùm, game cho phép bạn chơi lại các nhiệm vụ một cách thoải mái và thêm nhiều "bộ cánh" mới cho Nick.

CHỈ MỘT THIẾU SÓT...

Thường trong một trò chơi, có ba yếu tố chính quyết định sự thành công của nó là lối chơi, đồ họa và âm thanh. PMC đã chiếm được hai, bao gồm lối chơi thu hút như đã nói và khâu đồ họa bắt mắt. Vốn dĩ đã thể hiện khá tốt trên hệ console, các hiệu ứng thị giác đặc biệt nay lại được dịp phát huy tối đa khả năng của mình trên những card tăng tốc đồ họa cao cấp, và càng trở







nên sắc nét hơn khi bạn chơi ở độ phân giải cao. Tuy không "đỉnh" đến mức đem so sánh với Doom 3 hay Far Cry, nhưng vẫn đủ để thỏa mãn cơn khát đồ họa của "tín đồ" game hành động.

Tất nhiên, mọi chuyện sẽ không có gì đáng nói nếu bạn đang sở hữu một cỗ máy cấu hình vô địch. Nhưng ngược lại, game cũng không làm thất vọng những ai chỉ có chiếc PC vừa đủ cấu hình tối thiểu. Khi giảm độ phân giải xuống mức thấp nhất 640x480, hình ảnh hiện răng cưa rõ rệt, các đường viền cũng không sắc nét, nhưng nhìn chung vẫn có thể gọi là đẹp vì chuyển động của nhân vật vẫn rất linh hoạt và các họa tiết áp lên mô hình rất tinh tế. Điều quan trọng hơn, là bạn đạt được yếu tố tốc độ trong những pha hành động (một điều rất cần thiết cho những máy cấu hình thấp), tuy đôi lúc hình ảnh có bị "khựng" lại ở những cảnh lớn hoặc quá nhiều kẻ thù xuất hiện cùng lúc.

Ngoài ra, đồ họa của PMC còn được "chắp thêm cánh, mọc thêm vây" nhờ sự trợ lực từ Havok, một engine vật lý mạnh từng được áp dụng cho rất nhiều trò chơi. Bạn có thể yên tâm về các hiệu ứng nổ và va chạm trong game. Chẳng hạn, khi bạn làm nổ một bình gas, áp suất sẽ thổi tung những vật thể cạnh nó, nếu là những thùng gỗ, chúng sẽ bắt lửa và lan tiếp sang các vật liệu dễ cháy khác... Tuy thế, tương tác vật lý trong PMC còn vướng phải một khiếm khuyết là chưa được phong phú, người viết từng thử nghiệm dùng súng bắn vào hai pho tượng giống nhau, nhưng kết quả chỉ là những mảnh vỡ giống hệt về kích thước và hình dáng.

Sở dĩ nói PMC chỉ đạt được hai trong ba yếu tố vì phần âm thanh trong game hơi tệ. Lời thoại của các nhân vật nghe không có sức cuốn hút, dễ gây buồn ngủ. Thêm vào đó, nhạc nền trong game cũng kiêm luôn vai trò "mẹ hiền hát ru" người chơi vào giấc nồng! Được nhất về phần âm thanh trong PMC có lẽ là tiếng nổ từ các loại vũ khí và tiếng va chạm khi những viên đạn đập vào vật chắn. Tuy nhiên những âm thanh như thế lại hơi ít, chỉ thật sự "bốc lửa" trong những trận đấu lớn với nhiều nhân vật.

KẾT LUẬN

Mang trong mình một chút "lửa" của thể loại bắn súng, một chút hồi hộp của hành động thầm lặng và thêm vào những những yếu tố siêu nhiên hấp dẫn, kể từ sau The Suffering, PMC là trò chơi thứ hai của Midway thuộc vào hàng "khá được". Mặc dù, còn một số lỗi "be bé" về mặt di chuyển, âm thanh chỉ ở mức trung bình, nhưng nếu không phải là một nhà phê bình khó tính, thì bạn có thể yên tâm tận hưởng PMC trong khoảng hơn 10 giờ và sau khi hết game, vẫn có thể thốt lên: "Game khá hay".

SIÊU NĂNG LỰC CỦA NICK

Telekinesis: dùng ý nghĩ để di chuyển các đồ vật, kể cả con người. Nếu thôi tác dụng khi đang di chuyển, Nick có thể ném vật đó đi theo bất cứ hướng nào mình muốn. Đây là kỹ năng quan trọng nhất trong game, vì đa số các con trùm chỉ có thể bị tiêu diệt bằng cách ném những đồ vật đặc biệt vào chúng. Ngoài ra, nếu đang đứng trên một vật thể và di chuyển nó, bạn có thể lướt đi trên mặt đất một cách nhanh chóng, dùng để vượt qua một số cảnh khó trong game.

Mind Drain: Rút cạn các xung điện từ trong não đối thủ, chuyển hóa chúng thành năng lượng cho mình. Đây là một cách rất hiệu quả để nạp lại năng lượng sau mỗi lần dùng siêu năng lực. Hiệu quả sẽ cao hơn nếu dùng trên đối thủ còn sống.

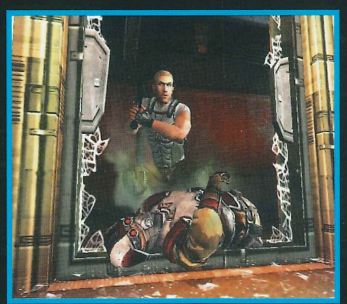
Mind Control: Đồng hóa xung điện từ của Nick với trí não của đối thủ, điều khiển đối tượng cho mục đích do thám hoặc tiêu diệt đối thủ.

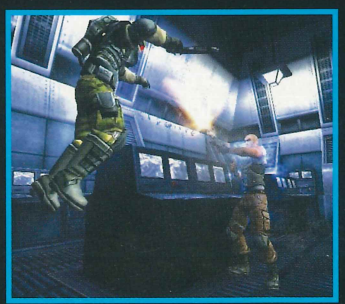
Remote Viewing: Trạng thái xuất thần, có thể đi xuyên qua những vật cản và quan sát mà không bị phát hiện.

Pyrokinesis: Tạo ra một bức tường lửa, thiêu rụi tất cả mọi thứ trên đường đi.

Aura View: Một chế độ nâng cấp lên từ Remote Viewing, khá giống chế độ Night Vision của Splinter Cell, quan sát vật thể bằng tâm linh, nhờ đó phát hiện những quái vật tàng hình hoặc các quả mìn vô hình treo lơ lửng.

Đức Quang
duc.quang@but-tre.com





GHOST RECON 2

GHOST RECON 2 SUMMIT STRIKE

PHÁT HÀNH	Ubisoft Entertainment
PHÁT TRIỂN	Red Storm
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	15/08/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Xbox

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CỨ ĐIỂM NÓNG

Năm 1998, khi lần đầu tiên công bố thương hiệu Tom Clancy's Rainbow Six, khởi thủy và là nền móng vững chắc cho dòng game hành động pha yếu tố chiến thuật thời bấy giờ, Red Storm đã nhanh chóng gây được thiện cảm cùng sự hưởng ứng tích cực từ phía các game thủ khó tính lẫn các tạp chí có uy tín. Tầm cỡ và quy mô của Rainbow Six bắt đầu được lan tỏa và ảnh hưởng gián tiếp đến nhiều dòng game sau này như Socom US Navy Seals, SWAT 3 : Close Quarters Battle.

Hàng loạt bản nâng cấp, phần tiếp theo của Rainbow Six nối tiếp nhau ra đời với nhiều cải tiến đồ họa, kho vũ khí sinh động... đã ngày một củng cố thương hiệu này cùng với tên tuổi Red Storm trong lòng người hâm mộ. Để mở rộng tầm hoạt động, đồng thời hướng tên tuổi dòng game này rẽ sang nhiều hướng mới hơn bên cạnh nhánh RB 6 vốn dĩ đã quá quen thuộc với đại đa số người chơi, ngày 11/03/2001 Ghost Recon chính thức ra đời và ngay lập tức tạo cơn "địa chấn" lấn át các đối thủ sừng sỏ khác. Hàng loạt các tít lớn nhận xét về Ghost Recon như "The Best Tactical Shooter Ever", "Simply put : do not miss out on this one"...cùng danh hiệu cao quý "Game of the Year" do PC Gamer, IGN trao tặng chính là những minh chứng xác thực nhất cho thấy sự chuyển biến tích cực và đúng đắn của chàng lính mới Ghost Recon dưới bàn tay điều luyện của Red Storm.

Chiến tuyến PC đã thành công rực rỡ, nhưng không sớm hài lòng với những gì mình có Red Storm bắt đầu chuyển hướng hoạt động sang lãnh địa mới console mà đặc biệt là trận địa Live của XBOX vốn còn bỏ ngỏ nhưng lại rất có tiềm năng sau sự xuất hiện của Halo, Mech Assault… Vị trí cùng những thành quả mà Ghost Recon giành được trên XBOX console có phần trội hơn cả người anh song sinh trên tuyến PC của mình. Một lý do hoàn toàn hợp lý để Summit Strike, phần mở rộng của Ghost Recon 2 tiếp tục theo bước các đàn anh mình để tái ngộ sân chơi XBOX vào tháng 8 năm nay.

Sứ mệnh mới đầy thử thách

Tổng thống Kazakhstan và hội đồng an ninh của ông cùng lúc bị ám sát bởi phiến quân nổi loạn Pakistan. Đứng đằng sau lực lượng phiến quân là tên thủ lĩnh Asad Rahil, với tham vọng đưa đất nước này nằm dưới quyền của chúng. Cùng lúc, sau khi vừa hoàn thành một nhiệm vụ khó khăn, đội trưởng Scott Mitchell cùng các thành viên ưu tú của biệt đội Ghost Recon lại tiếp tục lên đường với sứ mệnh không kém phần gian nan, ngăn chặn âm mưu của Asad Rahil và bình ổn cơn chính biến đang diễn ra tại đất nước này.

Không mới nhưng vẫn đáng ghi nhận

Ghost Recon 2 đã có nhiều cải tiến, chỉnh sửa đáng ghi nhận so với phiên bản tiền thân và đã nhận được sự đồng tình và hưởng ứng từ nhiều phía, đặc biệt từ phía những fan của mình, nên về cơ bản không có nhiều khác biệt trong Summit Strike này. Người chơi sẽ tập trung điều khiển nhân vật trung tâm, đội trưởng Scott Mitchell và các đồng đội tinh nhạy, luôn sẵn sàng dợi lệnh thông qua chức năng điều khiển đội nhóm"squad command".

Một tính năng khác cũng khá hữu dụng (đã có từ phiên bản GR2), là việc cho phép người chơi tự do thiết lập camera ở cả hai góc nhìn: thứ nhất lẫn thứ ba trong bất kì tình

huống nhạy cảm nào. Việc này phần nào giải quyết bài toán nan giải về góc nhìn. Yếu tố luôn khiến người chơi sớm bỏ cuộc ngay khi tiếp cận kể cả những tựa game tên tuổi chỉ đơn giản vì họ không phù hợp với thiết lập mặc định góc nhìn người thứ nhất của game.

Sức hấp dẫn của sứ mệnh

Chỉ vẻn vẹn mười một chiến dịch chơi đơn trải dọc qua nhiều khu vực trên lãnh thổ Kazakhstan, nhưng Summit Strike vẫn cuốn hút người chơi với vô số thử thách hấp dẫn, đa dạng: Từ việc giải giáp quân nổi loạn tại một khu làng hẻo lánh, yểm trợ đồng minh ngăn cản địch tập kích vào nhà máy sản xuất vũ khí hạt nhân…Hầu hết các nhiệm vụ trong game đều diễn ra trong môi trường rộng, địa hình khá hiểm trở, đồng thời được bố trí xé lẻ mục tiêu rải dọc bản đồ… Việc này buộc người chơi phải tính toán cẩn thận, linh hoạt trong từng kế hoạch tác chiến. Một điều kiện gần như "tiên quyết" của bất kì phiên bản Tom Clancy nào.

Điều làm tôi thật sự ấn tượng khi thưởng thức các series Ghost Recon nói chung lẫn Summit Strike nói riêng, chính là sự thông minh của các đối thủ máy. Chúng thật sự là những thách thức đầy hấp dẫn các tay chơi hành động pha chiến thuật. Ngoài khả năng gọi đồng minh cứu viện, bỏ chạy hay ngoan cố tìm cách ẩn nấp chờ cơ hội mỗi khi "ngửi" thấy mùi nguy hiểm… chúng còn có "suy nghĩ" và cách đáp trả khá độc đáo không ít lần khiến bạn cùng đồng đội "trở tay không kịp". Điển hình như việc chạy bọc hậu đánh úp từ hai bên cánh lẫn sau lưng để tạo thế tấn công bất ngờ, nhảy xổ vào bạn cùng đồng đội như những "cảm tử quân" từ một góc hẹp bên vệ đường, thậm chí còn lợi dụng xác đồng đội hay phục trang cùng màu với môi trường để đánh lừa cặp mắt tinh tường của bạn…

Ngoài sự thông minh cùng quân số áp đảo, điều làm các chiến binh của biệt đội Ghost khá vất vả dù được trang bị khá đầy đủ, chính là khi họ phải đối mặt với các phương tiện cơ giới

hạng nặng của đối phương. Ngoài những chiếc tăng bọc thép kiên cố và xe jeep cơ động trang bị súng máy luôn túc trực, quần đảo dưới mặt đất, giờ đây người chơi phải tiếp tục đối mặt với những trực thăng cánh quạt, được gắn đầu đạn tên lửa rất cơ động trong những cuộc truy quét cần tốc độ. Chúng thường xuất hiện thành cặp, đeo bám rất quyết liệt và thường để lại hậu quả khá nặng nề. Nếu không tỉnh táo chủ động tìm cách đối phó nhanh, nhóm của bạn sẽ nhanh chóng "tiêu tùng" chỉ với một đến hai phát trúng đích. Đây thực sự là cơn ác mộng cho bất kì tay chơi nào. Vì lẽ này mà bạn hãy chủ động học cách lưu game thường xuyên, vũ khí gần như "tối mật" nếu bạn muốn hoàn tất game trọn vẹn.

Trong khi AI đối phương hoạt động khá hiệu quả không có gì đáng phàn nàn, thì điều làm đa số người chơi khá thất vọng, bực mình lại đổ dồn vào trình độ của các thành viên trong biệt đội Ghost, một lỗi đã tồn tại ngay từ phiên bản Ghost Recon 2. Các đồng đội máy thường tỏ ra tham lam mục tiêu, nhiệt tình đến mức ngớ ngẩn. Chẳng hạn như việc tuôn như mưa đạn AK vào xe tăng của đối phương, khác nào "gãi ngứa". Thử tưởng tượng bạn đang vác bazooka, đang tận dụng cơ hội trực thăng địch chưa phát hiện để cho chúng một phát ân huệ, thì đồng đội đáng tin cậy của bạn lại "báo tin" cho chúng bằng vài phát súng trời ơi. Kết quả chắc bạn cũng phần nào đoán ra, may mắn thì vài thành viên trong nhóm ra đi hoặc trọng thương, còn không bạn hãy chuẩn bị tinh thần "load" lại game trước khi cả nhóm bị "nướng quay" bằng tên lửa hạng nặng…

Ngoài chiến dịch đơn bày biện khá xuất sắc, cũng như nhiều anh cả đi trước của mình, Summit Strike không bỏ quên mục chơi mạng, mục chơi đã góp phần dựng nên tên tuổi cho Ghost Recon trên trận tuyến XBOX Live. Đáng tiếc do điều kiện không cho phép nên người viết chưa được thử qua mục chơi không kém phần hấp dẫn này.

Nghe nhìn

Dùng chung bộ engine đã sử dụng trong Ghost Recon 2 trước đây, nhưng Summit Strike vẫn thể hiện khá tốt yêu cầu đồ họa chung của nhiều game

hiện nay. Từ hiệu ứng Bloom Lightning, khói lửa, cháy nổ mỗi khi các phương tiện cơ giới của địch bị trúng đạn đến cử động nhịp nhàng của các chiến binh trong biệt đội Ghost đều được thể hiện khá tinh tế. Red Storm đã chăm chút rất chu đáo cho sản phẩm từ những thứ nhỏ nhặt nhất như cái vẫy tay ra lệnh, đến các thao tác phức tạp như bò trườn, lộn mình trên đất… Ngoài ra, cần kể thêm sự xuất hiện của các hiệu ứng thời tiết: mưa rào, tuyết phủ, bão cát đã phần nào truyền tải trọn vẹn đến người chơi sự khốc liệt, diễn biến căng thẳng của chiến trường.

"Ăn bài" rất khéo léo là hệ thống âm thanh được mô phỏng thuộc loại tốt hiện nay: tiếng trực thăng quần đảo trên bầu trời, tiếng súng liên thanh nảy lửa trong mỗi trận tập kích... đều được tái hiện khá chân thực. Thi thoảng để phá tan bầu không khí nặng nề, đồng đội máy của bạn có thể buông vài câu khích lệ đại loại như "Great shot, sir" sau mỗi phát đạn trúng đích của bạn…

Lời kết

Với những gì đã thể hiện Summit Strike một lần nữa cho thấy game hành động vẫn có thể thành công trên console, thậm chí vượt ngoài khuôn khổ chuột và bàn phím nếu chúng được đầu tư một cách nghiêm túc và đứng đắn. Nếu bạn có một "em" XBOX ở nhà và tìm cách "đổi gió", nghiền ngẫm trong thời gian rảnh sau khi đã chán chê Halo 2, Doom 3… thì sao không chọn Summit Strike?

ĐẶNG MINH

GENJI DAWN OF THE SAMURAI

Rồng Cuộn Hổ Phục

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

GENJI DAWN OF THE SAMURAI	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	Game Republic
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	30/06/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

Sự kiện Okamoto Yoshiti (Street Fighters 2, Resident Evil...) rời khỏi Capcom sau 10 năm gắn bó với hãng đã gây khá nhiều tò mò cho các fan, đặc biệt là những ai sở hữu PS2. Trước đó, họ từng bị "sốc" khi Hironobu Sakaguchi, cha đẻ loạt game truyền kỳ Final Fantasy, đầu quân cho Microsoft với nhiều dự án nhằm đánh bóng tên tuổi XBOX 360. Mọi cặp mắt bắt đầu đổ dồn về Game Republic, studio vừa mới thành lập dưới sự dẫn dắt của Okamoto Yoshita, khi họ tuyên bố khai sinh đứa con đầu lòng "Genji" với đích nhắm là PS2. Tin vui này nhận được sự hưởng ứng nhiệt liệt từ nhiều phía. Tất nhiên không loại trừ những hoài nghi rằng Genji liệu có thành công như nhiều dòng game đi trước của Capcom, mà đặc biệt là dòng Onimusha, khi cả hai đều tập trung khai thác đề tài ăn khách "Samurai".

Nội dung

Truyền thuyết lưu truyền rằng, thượng đế đã ban tặng loài người sự thịnh vượng và trù phú bằng việc tạo ra viên đá "Heaven Steel". Sự xuất hiện của viên đá đã kéo theo nhiều lời đồn đại: ai nắm giữ nó có thể trở thành bá chủ thế giới. Những ngày thanh bình của loài người bị đe dọa khi tên quỷ Kiyomori muốn tước đoạt hòn đá ấy để trục lợi riêng. Chàng hiệp sĩ đạo Genkuro Yoshitsune và thầy tu Benkai, những người chủ hiện thời của viên đá nhanh chóng trở thành mục tiêu truy đuổi của bọn thuộc hạ dưới trướng Kiyomori. Liệu họ có bảo toàn được viên đá thiêng ấy và đánh bại tham vọng của kẻ xấu?

Gameplay

Thật khó phủ nhận dù lần đầu tiếp xúc Genji, nhiều người chơi nhanh chóng bắt được nhịp đã vì game thừa hưởng khá nhiều tư tưởng của những dòng game đi trước, điển hình là Onimusha. Từ giao diện điều khiển, trình đơn chứa đồ... đến cả việc bố trí ngắt quãng hai nhân vật chính để giải quyết vấn đề tùy từng phân đoạn của trò chơi. Tuy vậy, Genji vẫn tạo nét hấp dẫn cho riêng mình, khi cố gắng bổ sung và đưa thêm vài yếu tố mới. Trong đó có thể kể đến sự khắc họa tính cách riêng của từng nhân vật. Yoshitsune với thân pháp nhanh nhẹn cùng khả năng sử dụng cặp song kiếm, tỏ ra khá linh hoạt khi tiếp cận những đối thủ nặng nề hay các pha tranh chấp đòi hỏi tốc độ. Thêm vào đó, với thuật khinh công thượng thừa, anh chàng có thể bao quát và tấn công đối thủ từ trên không. Việc này phần nào giúp các thế liên hoàn của Yoshitsune diễn ra không chỉ nhanh gọn mà còn đẹp mắt, điểm làm vừa lòng rất nhiều người chơi.

Trái ngược với Yoshitsune

là chàng thầy tu Benkai khá chậm rãi. Tuy vẻ ngoài có vẻ không trội hơn mấy so với bạn chiến đấu của mình nhưng với ưu điểm sử dụng các vũ khí dài thước tấc như trường đao, trụ… kết hợp sức mạnh "trời cho" anh có thể "hốt trọn ổ" hàng tá đối thủ trong nháy mắt chỉ bằng cú quét đầy uy lực. Chính vì lẽ này Benkai rất thích hợp khi chạm trán trực diện với đối phương có lớp giáp dày, dai sức. Họ đã tạo thành một cặp khá ăn ý trên mọi phương diện.

Ngoài ra, Genji cũng tạo nét chấm phá riêng với hệ thống phản đòn mà trong game được quy định là "Mind's Eye". Khi sử dụng chức năng này (thường là trong các trận đấu) khung cảnh trong game trở nên huyền ảo, mọi diễn tiến đều được quay chậm lại (mà bạn thường nghe ví von là "bullet time"); nhiệm vụ của bạn là chờ đối thủ ra đòn và xuất chiêu đúng thời điểm. Việc tiễn đối thủ sớm lên "thiên đường", ngay cả khi đó là những con trùm có hạng trong trò chơi chỉ là vấn đề thời gian. Tất nhiên, với đòn thế lợi hại như vậy người chơi phải phán đoán đúng, nhạy cảm, phối hợp với tay bấm nhanh, chính xác, nếu không muốn chiêu phản đòn hụt trở thành "mồi ngon" cho đối thủ. Bù lại, khi hoàn thành tốt những thế phản đòn này, khá nhiều phần thưởng khích lệ đang chờ bạn.

Để trang hoàng đồng thời trang bị thêm cho các nhân vật chính, game cung cấp các "shop" bán đồ rải dọc trò chơi. Người chơi sẽ dùng tiền kiếm được trang trải cho các bộ giáp hoàn hảo, vũ khí mạnh… Tất cả đều được thiết kế khá chăm chút, tỉ mỉ phục vụ tích cực cho việc "refresh" các nhân vật luôn được đúng lúc. Để "làm màu" cho các trận đụng độ và sôi động thêm cuộc chơi, Genji cũng được thêm thắt yếu tố của game nhập vai. Sau mỗi trận đánh hoặc rải khắp các ngõ ngách của từng màn chơi sẽ là các viên đá Amahara. Để báo hiệu sự xuất hiện của chúng, mỗi phần của viên đá "Heaven Steel" mà các nhân vật chính mang theo sẽ lần lượt nhấp nháy. Dò tìm thành công, người chơi có thể hoàn thiện các chỉ số của nhân vật.

Thanh, sắc chưa vẹn

Khi lần đầu xuất hiện các "screenshot" và phim demo không ít người e ngại với bộ cánh lộng lẫy của mình, Genji sẽ khó lòng chạy mượt mà trên PS2, vốn đã có tuổi hiện nay. Tuy nhiên mọi định kiến lập tức bị xóa tan khi người viết bắt đầu thưởng thức những khung cảnh mê ly đầu tiên của trò chơi. Từ cảnh lá rơi, suối chảy róc rách… đến phong thái độc đáo của từng nhân vật đều được tô vẽ rất tài tình khiến bạn không khỏi tự hỏi liệu Genji có phải là một trong những game có đồ họa vào hàng tốt nhất trên PS2 hiện nay. Đáng mừng là với chất lượng đồ họa thuộc hàng đỉnh như vậy nhưng tốc độ khung hình khá ổn định.

Điều phàn nàn duy nhất là không hiểu vì lý do gì trong Genji vẫn còn tồn tại khá nhiều hình răng cưa "chưa được tinh chế", phần nào gây mất thiện cảm với những tay chơi khó tính, hay những người thích sự hoàn hảo. Hy vọng hiện tượng này có thể được khắc phục đầy đủ trong phiên bản tiếng Anh sắp ra nay mai.

"Tông xuyệt tông" là phần lồng âm đã khắc hoạ được phần nào cá tính của từng nhân vật. Hiệu ứng âm thanh như tiếng va chạm nảy lửa, tiếng loạt xoạt của từng loại vũ khí mỗi khi chúng "khắc" vào người đối thủ, nhất là những chiêu phản đòn với tốc độ nhanh như vũ bão, như cuốn người chơi vào một nhịp điệu "gió lướt". Chỉ đáng tiếc phần nhạc nền cũng không trọn vẹn như đồ họa của game - hầu như không gây được ấn tượng gì từ đầu đến cuối trò chơi.

Nỗi buồn kỳ vọng

Hệ thống chiến đấu hé lộ nhiều hấp dẫn, nền đồ họa và những cảnh phim được xây dựng công phu... những tưởng giúp Genji có thể làm cuộc cách mạng khi đem so sánh với những dòng game hành động phiêu lưu nổi tiếng khác. Nhưng than ôi! Càng đi sâu người chơi càng phát hiện và tiếc cho những cái chưa hoàn thiện. Hơn nữa, Genji có độ dài quá khiêm tốn, chỉ cô gọn trong khoảng từ 5-6 giờ để hoàn thành với những tay chơi trung bình.

Chính thời gian chơi "ít" như vậy mà hệ thống bản đồ, các màn được thiết kế quá nhỏ, ít phức tạp, thêm vào đó những khu vực cần đi tiếp đều đã được game gợi ý, "chỉ bảo tận tình" khiến người chơi mất đi niềm sung sướng của sự khám phá. Điều đáng thất vọng kế tiếp chính là các bài toán thách đố "puzzle" vốn là khung điểm đánh giá trình độ các tay chơi; tạo sự cuốn hút cho họ đều đã được giản lược đến mức tối thiểu. Dường như nhà sản xuất đã vô tình biến Genji thành một Dynasty Warriors bình thường được che đậy bằng lớp vỏ ngoài của Onimusha. Nói sao cho hết nỗi niềm thất vọng và nuối tiếc của người chơi khi hoàn tất game, bởi họ đã kì vọng khá nhiều vào một game đầy tiềm năng như Genji.

Có hề chi...

Có thể Genji chưa thực hiện được công việc mà người đồng hương trên đất Play Station 2 "God of War" đã làm được trong năm nay. Nhưng với những ai yêu thích game hành động phiêu lưu lấy bối cảnh của xứ Phù Tang xưa, nơi lưu truyền những truyền thuyết hấp dẫn về các Samurai, Genji vẫn là minh họa sống động vậy!

MINH CHÂU P.T

Phát triển: Namco | **Phát hành:** Namco | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 13/07/2004

Hồi Sinh Mana

Loạt game nhập vai Tales của Namco mặc dù rất nổi tiếng ở Nhật, nhưng ở nước ngoài lại không được biết đến nhiều, lý do vì không có bản tiếng Anh. Vì thế Tales chỉ được coi là dự bị cho các trò dòng Final Fantasy đã quá nổi tiếng. Rút kinh nghiệm, Namco đã cho ra đời bản Tales of Symphonia (ToS) trên GameCube bằng tiếng Anh, chỉ người chơi GameCube có được, còn fan trung thành của Tales trên PS2 cũng không thể có.

MỘT THẾ GIỚI THẦN THOẠI

Trò chơi lấy bối cảnh là thế giới Sylvarant, mảnh đất đang cằn cỗi dần vì sự thiếu hụt mana, nguồn năng lượng cần thiết cho cả phép thuật lẫn cuộc sống. Khi các hạt giống bị khô héo và hầu như không mọc được, mọi người chỉ còn biết hy vọng vào người được thánh thần lựa chọn - sứ giả của nữ thần Martel, người có thể hoá giải cơn đại dịch bằng cách tái lập vòng luân hồi của sự sống. Bạn sẽ trong vai Lloyd Irving - bạn đồng hành của Colette Brunel (cô gái trẻ được thánh thần lựa chọn), cùng với những người đồng đội hồi phục lượng mana của thế giới và đưa mọi việc trở lại như cũ. Thế giới Sylvarant liên hệ mật thiết với thế giới phản chiếu của nó là Tethe'alla. Sylvarant thịnh vượng đồng nghĩa với Tethe'alla suy tàn. Chỉ còn một lựa chọn là Colette Brunel và đồng đội phải cứu được cùng lúc cả 2 thế giới.

CÁCH CHƠI ĐẶC SẮC

Cốt truyện chưa bao giờ là điểm quan trọng nhất của dòng game Tales. Không như một số game nhập vai rất chú trọng đến phát triển cốt truyện và nhân vật, dòng game Tales tập trung chủ yếu vào cách chơi. Các game thuộc dòng game Tales luôn luôn sử dụng hệ thống chiến đấu thời gian thực được gọi là hệ thống chiến đấu di chuyển tuyến tính, các nhân vật cùng lúc di chuyển và chiến đấu trên nền 2D. ToS cũng sử dụng hệ thống này nhưng được mở rộng nên thú vị và dễ nắm bắt hơn. Theo mặc định bạn sẽ điều khiển nhân vật chính là Lloyd, các đồng đội sẽ tự động chiến đấu dựa vào trí thông minh được thiết lập sẵn. Tuy chiến trường được tạo dạng 3D nhưng bạn vẫn chỉ có thể di chuyển theo 2 hướng: tới hoặc lùi, do đó tiêu điểm tự động được xếp thẳng hàng với đối thủ. Nếu các đối thủ đứng quá gần nhau, bạn có thể tấn công cùng lúc nhiều tên chỉ với một đòn đánh. Nút A cho phép bạn đánh đòn thông thường, nút B cho phép bạn đánh những đòn tấn công đặc biệt. Bạn sẽ có rất nhiều đòn tấn công đặc biệt bằng cách nhấn riêng nút B hay phối hợp giữa B và các nút di chuyển. Ngăn chặn các đòn tấn công bằng nút X. Việc nắm vững cách phòng thủ trước các đòn tấn công rất quan trọng, đặc biệt với những con trùm có đòn tấn công mạnh kinh hoàng.

Trò chơi tỏ ra dễ thở hơn khi trong các hang động hoặc ngoài bản đồ thế giới bạn không phải gặp các trận đấu ngẫu nhiên. Trong các hang động, có rất nhiều quái vật xuất hiện ở khắp nơi và bạn chỉ bị tấn công khi chạm vào chúng. Bạn có thể né tránh hầu hết các cuộc dụng độ mặc dù đôi khi khoảng cách rất sít sao. Ngoài bản đồ thế giới bạn chỉ có thể thấy được quái vật khi đã đến đủ gần. Một số đứng yên, một số di chuyển qua lại và một số khác thì tông thẳng vào làm bạn không kịp trở tay. Đó không phải là một vấn đề lớn vì khi bạn đã thông thạo thì có thể né tránh khi di chuyển một đoạn đường dài. Tuy nhiên đừng quá lạm dụng điều này vì càng ít dụng độ nghĩa là bạn thu được càng ít kinh nghiệm, bạn sẽ không đủ mạnh cần thiết để đương đầu với những con trùm.

Trong trận chiến, các đồng đội có thể chiến đấu hầu như không cần đến sự điều khiển trực tiếp của bạn. Họ được thiết kế với một trí thông minh đủ để có thể xoay xở hiệu quả trong trận đấu. Ngoài ra bạn có thể chọn các lệnh có sẵn như: tự động cứu những người khác khi máu xuống thấp, tránh xa và tấn công đối thủ từ xa bằng đòn tấn công đặc biệt, chỉ định tập trung tấn công vào cùng đối thủ hay để tự do và nhiều thứ nữa. Việc cài lệnh có hiệu quả

với từng trường hợp cụ thể, bạn không nên chỉ cài một lần cho suốt trò chơi; nên thường xuyên thay đổi để đạt hiệu quả cao.

Các đòn tấn công trúng đích sẽ dần làm đầy thanh chỉ số kinh nghiệm, khi nó đạt mức cao nhất, bạn có thể thực hiện một đòn tấn công tổng lực, bao gồm sự phối hợp của tất cả thành viên trong nhóm. Nhưng muốn ra đòn này, bạn phải thao tác đúng một số nút trong thời gian quy định, việc này cũng không phức tạp lắm.

Điểm kinh nghiệm thu được khi chiến đấu giúp bạn tăng các chỉ số và mở ra kỹ năng mới, các kỹ năng này được phát triển theo nhiều cách. Trang bị các Ex Gem – các viên đá quý hiếm giúp nhân vật có sức khỏe siêu nhiên – đôi khi, đồng thời mở khóa được các đòn tấn công mới và thường tăng thêm các khả năng như: tấn công chính xác hơn hay các đòn liên hoàn mới. Điều thú vị nhất là khả năng học các kỹ năng. Việc kết hợp đúng các đòn tấn công nhiều lần, các nhân vật có thể học được các kỹ năng mới, rất hữu dụng trong trò chơi.

Bạn còn có thể nhận được điểm thưởng thêm nếu đạt được một số điều kiện nhất định trong các trận đấu. Điểm thưởng này là những danh hiệu, giúp nhân vật tăng chỉ số khi lên level. Nhân vật sử dụng phép thuật, nếu sử dụng đủ tất cả các dạng phép thuật của một trong các thành tố cơ bản, sẽ nhận được một danh hiệu có thể làm tăng sức mạnh phép thuật; hay nhân vật nếu đánh một đòn liên hoàn 30 cái sẽ nhận được danh hiệu làm tăng sức mạnh vật lý. Tùy thuộc vào những gì bạn thể hiện trong trận đấu, bạn có thể được cộng thêm điểm hay mất đi.

Khi di chuyển trên bản đồ thế giới, bạn sẽ tìm thấy rất nhiều ngôi làng và thành phố có thể ghé qua và ở đó có rất nhiều nhân vật mà bạn có thể trò chuyện để thu thập thêm thông tin. Ở một số thời điểm thích hợp, dấu hiệu chữ "Z" sẽ xuất hiện góc dưới màn hình, nếu bạn nhấn nút "Z" sẽ xuất hiện cảnh các nhân vật nói chuyện, cho phép bạn hiểu rõ hơn về tính cách và các mối quan hệ với những người xung quanh của các nhân vật chính.

Trong các hang động, bạn phải giải quyết một số câu đố mới có thể tiến vào sâu hơn, chẳng hạn: Bạn phải đổ đầy các bình chứa nước, thắp sáng các ngọn đuốc, hay đẩy các khối vô hình... và nhiều thứ khác nữa. Tất cả các câu đố đều xoay quanh món đồ phép thuật Sorcerer's Ring, có nhiều đặc tính như: làm xuất hiện các món đồ ẩn, tạo nên một trận động đất hay tương tác với các cánh cửa, loại động cơ khác nhau. Một số câu đố ở cuối game đem đến cho bạn hàng đống việc phải làm nếu muốn vượt qua, ví dụ khi bạn cần phải có loại cỏ tuyết để vượt qua một hồ nước, nhưng muốn thu hoạch cỏ thì cần phải có một loại găng tay đặc biệt, cần phải tìm được loại vật chất cần thiết và tìm đúng người có thể làm găng tay đó, bấy giờ bạn mới có thể nhổ cây có tuyết. Những nhiệm vụ này làm cho game dài hơn và thử thách hơn.

Trở ngại lớn nhất khi chơi ToS là khá khó. Ngay từ đầu bạn phải đụng đầu với những con trùm rất khó "xơi"! Bạn phải giải các câu đố, chiến đấu dọc đường đi, sau đó tốn khá nhiều thời gian chiến đấu với một con trùm, khi tưởng mọi chuyện đã ổn thỏa, ngay lập tức bạn phải tiếp tục chiến đấu với một con trùm khác mà không hề có điểm nào để lưu trò chơi! Nếu bạn chết thì phải chơi lại từ đầu suốt cả đoạn trên.

ĐỒ HỌA, ÂM THANH VẪN CÒN KHUYẾT ĐIỂM

Đồ hoạ đa phần rất đạt nhưng không tốt ở chế độ bản đồ. Nhân vật được vẽ theo lối hoạt hình nhiều màu sắc (truyền thống của dòng game Tales) rất dễ thương và cuốn hút. Thành phố và làng mạc vẽ theo phong cách cũ trên nền 3D mới nên rất chi tiết và riêng biệt. Trò chơi sử dụng hiệu ứng làm mờ để tạo nên sự khác biệt giữa cảnh vật xa và gần nhưng vô tình ảnh hưởng đến tầm nhìn của người chơi. Góc nhìn khi di chuyển ngoài bản đồ hơi rối, có thể làm bạn không nhận thấy được những con quái vật đang chờ sẵn để tấn công; nên thường xuyên xoay bản đồ để nhìn rõ hơn nơi bạn muốn đến.

Phần âm thanh được đầu tư rất tốt, nhất là đoạn nhạc trong trận chiến. Nhưng tiếng nói của các nhân vật, không được tự nhiên cho lắm và không khớp với trạng thái tình cảm.

LỜI KẾT

ToS xứng đáng để bạn chơi thử. Các fan cuồng nhiệt của dòng game nhập vai Nhật Bản đã bị cuốn hút bởi phong cách rất riêng và sự độc đáo trong cách chơi của nó. Những người yêu thích thể loại game này và không ưa hệ thống chiến đấu theo lượt cũ kỹ, ngán việc phải gặp các trận đánh ngẫu nhiên bất đắc dĩ sẽ hài lòng với cách chơi của ToS. Bạn có một máy GameCube và thích thể loại nhập vai, chắc chắn bạn không thể bỏ qua cơ hội thưởng thức ToS.

XUÂN QUANG

Các cuộc chiến viễn tưởng trong tương lai giữa những khối sắt "rô bốt" khổng lồ với con người luôn là đề tài không bao giờ cũ trong thế giới game. Đã xuất hiện từ những trò chơi điện tử đầu tiên (Gundam, Super Robot Taisen...) trên những chiếc máy chơi game cổ mà PS2 hoặc XBOX ngày nay phải kính cẩn gọi bằng "cụ". Tính đến nay, không thể đếm hết các "khối thép biết đi" này đã có mặt trong bao nhiêu trò chơi, với đủ thể loại từ dàn trận đến chiến thuật, hành động... Trên PC, hầu như rô bốt đã vắng bóng một thời gian khá dài, có lẽ vì người chơi hơi "ngán". Nếu bạn mê game rô bốt và cảm thấy "nhớ nhung" thì War World -Tactical Combat (WW) là một game bạn cần quan tâm.

WW thuộc trường phái hành động góc nhìn người thứ ba, các nhân vật chính là những chú rô bốt được trang bị "tận răng". Cách chiến đấu trong WW khá đơn giản: chuột trái và chuột phải dùng để bắn hai súng gắn trên 2 tay trái, phải. Ngoài hỏa lực chính là các loại vũ khí gắn thêm sau lưng. Nhiệm vụ thông thường là bạn phải tiêu diệt hết các đối thủ trong màn đó, nghĩa là theo kiểu đấu đối kháng chứ không phải đi cảnh tìm đường. Vì vậy, công việc của bạn chỉ là "càn quét" cho đến khi không còn "bóng dáng" đối phương. Nếu thắng, sau mỗi màn bạn sẽ nhận được điểm để nâng cấp vũ khí. Chỉ tiếc game cung cấp vỏn vẹn có... 3 rô bốt từ hạng nhẹ đến hạng nặng cho bạn lựa chọn. Rất may vũ khí không đến nỗi quá thiếu thốn như số lượng rô bốt, nhìn chung khá đa dạng và đúng "chất": nào là súng máy "cối

xay", súng laser, phóng rocket, bình tăng tốc, khiên từ trường... Tuy nhiên, cách chơi quá đơn giản cộng thêm game không quá khó nên dễ gây nhàm chán cho người chơi.

Cũng may, hình ảnh trong game được đầu tư khá kỹ. Mọi thứ đều được thể hiện rất tốt từ ngoại cảnh, ánh nắng, đường đạn... đẹp mắt và thật. Đặc biệt là hình ảnh rô bốt, "nhân vật" chính trông rất chắc chắn, cộng thêm phần ánh sáng phản chiếu lên thân thể tạo cảm giác cho người chơi là chúng được làm... bằng sắt. Phần âm thanh của game không được chú trọng, chỉ tạm ổn mà thôi.

Chỉ vỏn vẹn hơn... 300MB, quá nhỏ để có thể đòi hỏi thêm điều gì (game cũng không hỗ trợ chơi LAN, nếu có thì game sẽ thú vị hơn nhiều). Tóm lại, War World Tactical Combat không hợp với cái tên khá ấn tượng. Đây chỉ là trò chơi ở mức trên trung bình một tí, tạm giảm bớt "cơn khát game" trong tháng 8 này.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Third Wave Games
Phát hành: Third Wave Games
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 128MB; VGA 64MB trở lên; HDD 400MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD; * Không hỗ trợ Geforce 4 MX.
Cấu hình đề nghị: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VAG 128MB Geforce Ti4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon XP 1800+; RAM 512MB; VGA 128MB Radeon 9800 Pro; MB Biostar M7NCG Pro nForce 2.

ĐIỂM TIN

Trang web Blue's News cho hay, Midway đã âm thầm hủy bỏ bản PC của trò chơi Gauntlet: Seven Sorrows và được dẫn chứng bằng việc trò chơi đã bị rút tên khỏi danh sách phát hành của hãng. Mặc dù không cho biết nguyên nhân, nhưng theo dự đoán việc này có liên quan tới sự ra đi của John Romero và J.E. Sawyer, hai thành viên chủ chốt của nhóm phát triển trò chơi. Tạm thời Midway vẫn chưa đưa ra lời bình luận nào về sự việc này.

Những ai yêu thích dạng game đua xe hành động có lẽ sẽ phải chú ý tới trò chơi Crashday, một game mà theo nhà phát hành Atari tiết lộ "sẽ hòa lẫn những yếu tố của các game đua xe hành động hấp dẫn nhất như Burnout, Stuntman, Destruction Derby, Flatout, Track Mania, Tony Hawk và Carmageddon vào trong một." Trò chơi sẽ có khoảng 7 chế độ chơi (cả phần chơi đơn lẫn mạng), 12 loại xe, nhiều mini game, hàng loạt loại vũ khí từ tên lửa, mìn cho tới súng... và nhiều tính năng hấp dẫn khác. Dự tính trò chơi sẽ ra mắt vào tháng hai năm sau, do Moon Byte và Replay Studios đồng phát triển.

Theo nguồn tin từ một số trang web, Eidos (giờ thuộc sở hữu của SCi Games) đã xác nhận phiên bản Tomb Raider: Legend và Hitman: Blood Money sẽ không ra mắt trong năm nay. Theo SCi, nguyên nhân dời lại là để "tối đa hóa khả năng thành công của hai trò chơi". Dù hãng phát triển chưa chính thức xác nhận nhưng có bằng chứng cho thấy trong danh sách phát hành của các nhà bán lẻ trên mạng (Mỹ), ngày tung ra của hai game đã dời lại. Cụ thể, Hitman sẽ dời lại vào 01/01/2006 và Tomb Raider là 01/02/2006.

Activision và Marvel đã cùng nhau ký thỏa thuận nhượng quyền, cho phép Activision thực hiện một loạt game "nhập vai ngắn hạn" dựa trên kho tàng các nhân vật truyện tranh của Marvel. Theo đó, trò chơi đầu tiên theo qui ước giữa hai bên sẽ được tung ra vào năm 2007, và chẳng liên quan gì tới một game MMORPG đã được ký kết giữa Microsoft Game Studios và Marvel vừa qua. Với những ai không thể chờ đợi lâu, vài tháng tới đây, họ sẽ được thưởng thức một game RPG dành cho nhiều hệ máy

ĐIỂM TIN

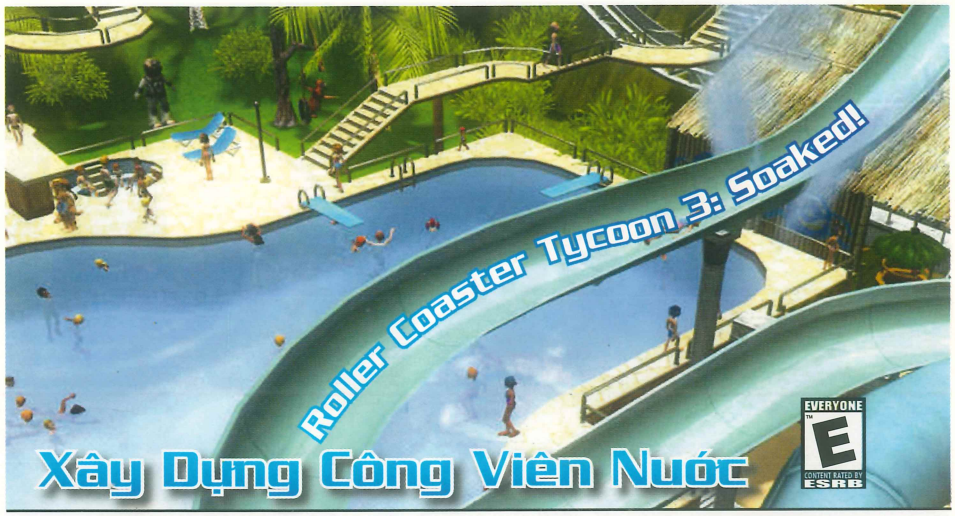
(kể cả PC): X-Men Legends II: Rise of Apocalypse do Activision phát hành.

■ **Ubisoft cho biết,** họ sẽ tung ra bản Myst V: End of Ages đặc biệt với số lượng giới hạn. Phiên bản này sẽ bao gồm 1 đĩa game, 1 sách hướng dẫn, 1 bản in thạch bản cá nhân, 1 CD nhạc game, 1 DVD phim tư liệu về dòng game (do Turner Broadcasting thực hiện). Bản đặc biệt sẽ được tung ra cùng lúc với phiên bản thông thường vào tháng 9 này, và có giá bán lẻ là 59,99 USD.

■ **Công ty đầu tư Finam và quỹ hỗ trợ vốn khu vực Tây – Tây Nam Nga (NORUM) công bố,** họ sẽ rót tiền cho việc phát triển trò chơi của Buka Entertainment. Các nhà đầu tư đã bỏ ra vài triệu USD để mua lại cổ phiếu của Buka (khoảng 52,9%), và với số tiền nhận được này, Buka sẽ dùng cho việc phát hành các trò chơi cũng như củng cố hệ thống phân phối game của mình. Hiện tại, các game của hãng được bán rộng rãi ở 70 quốc gia trên toàn thế giới và được bản địa hóa thành 15 thứ tiếng.

■ **Sau khi lấy được thương hiệu Might & Magic** vào năm 2003 từ tay "kẻ xấu số" 3DO, Ubisoft đã im lặng, không đưa ra thông tin nào về việc sẽ phát triển tiếp dòng game này. Mãi cho đến khi công bố Heroes of Might and Magic, hãng mới chịu tiết lộ họ đang thực hiện song song một game M&M mới với tên gọi Dark Messiah of Might & Magic. Được biết, việc thực hiện trò chơi được giao lại cho Arkane Studios (Pháp) đảm trách. Với kinh nghiệm có sẵn từ trò chơi có nội dung tương tự: Arx Fatalis, cùng sự hỗ trợ của engine Source (Valve Software cấp phép sử dụng), phiên bản tiếp theo này hứa hẹn mang lại sự khởi sắc cho dòng game. Game dự tính phát hành vào quí 3/2006.

■ **Nhà phát triển trò chơi - Kuju Entertainment của Anh cho hay,** họ đang xúc tiến làm việc với Ernst and Young, đại diện Hip Interactive (đã tuyên bố phá sản), để tìm kiếm nhà phát hành mới cho trò chơi City of the Dead sắp tung ra. Đây là một trò chơi lấy đề tài về Zombie, với nội dung được xây dựng dựa theo bộ phim cùng tên của đạo diễn George A Romero, đồng thời cũng là người tư vấn cho trò chơi. Trò chơi phát triển cho PC, XBox và PS2, sẽ có phần chơi mạng cùng

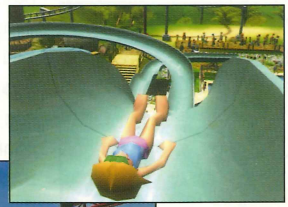


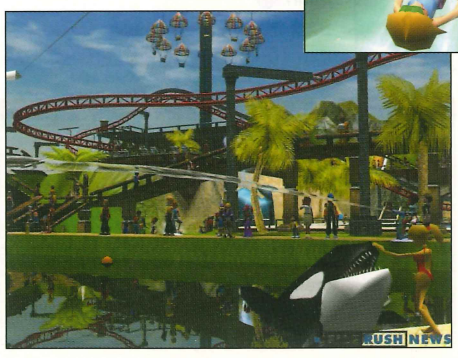
Xây Dựng Công Viên Nước

Vốn thành công ngay từ những phiên bản 2D trước đây, sêri Roller Coaster Tycoon tiếp tục được ưu ái trên môi trường 3D. Không lâu sau phiên bản Roller Coaster Tycoon 3, Atari đã tung ra phiên bản bổ sung có tên Soaked với nhiều thay đổi đáng giá, thậm chí tốt đến nỗi có thể xem đây là một phiên bản độc lập.

Có gì ở phiên bản mới? Trọng tâm tập trung vào yếu tố duy nhất: nước. Nhiệm vụ của bạn giờ đây là xây dựng một công viên nước thật sôi động và cuốn hút. Cũng giống như các công viên nước ngoài đời, công viên nước của bạn cũng có rất nhiều trò chơi trong các khu vực khác nhau để thu hút du khách. Từ những khu vực dành riêng cho trẻ em đến những ống trượt xoắn tít và cả những đường lượn phao siêu tốc theo đúng phong cách của sêri RCT. Bạn có thể chọn những mô hình đường trượt có sẵn hoặc tự tay xây dựng. Theo nhận xét, số lượng đường trượt bổ sung khá nhiều, đa dạng về kiểu dáng và có tông màu tươi mát hơn.

Mới lạ hơn một chút, bạn có thể mua thêm các động vật biển như cá heo, cá voi, hải cẩu và tổ chức những cuộc biểu diễn hàng ngày để thu hút khách tham quan. Đây sẽ là một loại hình thu lợi nhuận khá cao, vì du khách nào cũng mê xem thú biểu diễn cả. Muốn giải trí nhẹ nhàng hơn một chút, thì thủy cung là phù hợp nhất để xây dựng. Bạn có thể tạo ra một bể cá to lớn và nhập về cơ man các loại cá quí hiếm đủ mọi kích thước nhưng đừng quên chú ý đến ngân quỹ của mình.





Ngoài ra, còn rất nhiều cái mới được bổ sung: công cụ tạo ra những thác nước, bể bơi nằm rải rác khắp công viên; những thứ này giúp bạn trang trí công viên bằng ý tưởng độc đáo của mình. Hàng đêm, nếu trong RCT3 bạn hay tổ chức bắn pháo hoa thì với RCTS, bạn sẽ có những buổi biểu diễn nhạc nước sống động. Đặc biệt thú vị hơn, bạn có thể lồng những bài nhạc yêu thích vào game và đồng bộ hóa nó với những tia nước đầy màu sắc sặc sỡ hoặc những tia laser ấn tượng! Trông không khác với màn nhạc nước ở Đầm Sen là bao.

Vẫn giống như bất kỳ trò chơi xây dựng nào khác, bạn phải trổ hết tài năng của một nhà quản lý hoàn hảo, khéo léo trong việc cân bằng tài chính của công viên: quyết định giá vé vào cổng, giá tiền các trò chơi, quà lưu niệm... Kèm theo đó là phân bố công việc phù hợp cho các nhân viên. Tùy theo năng lực của họ mà lương bổng trả cao hay thấp. Theo kinh nghiệm, chỉ nên tuyển những nhân viên chuyên về một loại kỹ năng nào đó như chăm sóc thú, quét dọn... để tiết kiệm tiền, thay vì tuyển những nhân viên có nhiều kỹ năng nhưng lại ít khi dùng tới. Những du khách trong phiên bản mới này được thêm vào nhiều cá tính khác nhau và đòi hỏi mới, do đó nếu muốn làm vui lòng "thượng đế" chắc chắn sẽ không dễ! Nhưng đó lại là cơ hội để bạn chứng tỏ bản lĩnh của mình...

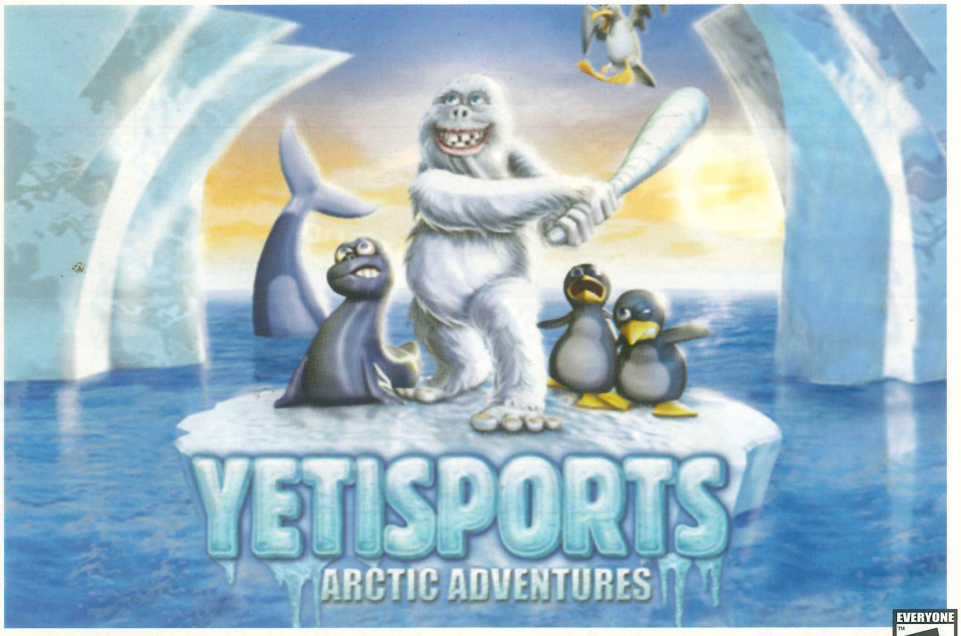
Nếu từng "say đắm" dạng trò chơi xây dựng nói chung và dòng RCT nói riêng, thì chắc chắn bạn không thể bỏ qua bản mở rộng đáng giá này. Và cuối cùng, một lưu ý nhỏ là để chơi được bản mở rộng, máy của bạn phải cài đặt trước bản Roller Coaster Tycoon 3.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Frontier Developments
Phát hành: Atari
Thể loại: Mô phỏng / Xây dựng
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 733MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 800MB; Windows 98 SE/2000/ME/XP; 1 CD.
* Yêu cầu có bản Roller Coaster Tycoon 3 cài đặt trước.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,4GHz+; RAM 512MB; 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.

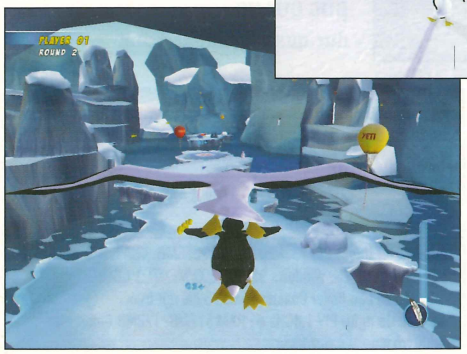


Vui Chơi Cùng Người Tuyết

Thế là một mùa hè nữa sắp trôi qua, sau những chuyến đi chơi và một thời gian "xả cảng" vui vẻ cùng bạn bè và gia đình, bây giờ đã đến lúc các bạn nhỏ rục rịch chuẩn bị cho năm học mới gần kề. Tuy nhiên, có một nơi mà các hoạt động hè vẫn đang tiếp diễn, thậm chí còn thêm phần nhộn nhịp đó chính là... vùng Bắc Cực xa xôi. Nào, mời các bạn hãy cùng tôi dạo một vòng quanh vùng lạnh giá đó để xem thực hư thế nào nhé...

Chà chà, xem ra mùa hè ở đây thật tưng bừng và không có dấu hiệu gì là kết thúc. Các vị khách sẽ được anh chàng người tuyết Yeti và bạn chim cánh cụt Pingu chào đón bằng những trò chơi vui nhộn. Ở đây có tất cả 6 trò chơi nhỏ dành cho các bạn với nhiều cảm xúc khác nhau: từ nhẹ nhàng thú vị như chim cánh cụt Pingu lướt gió, tập bóng chày với người tuyết Yeti đến cảm giác mạnh lý thú như trượt tuyết và trượt ống...

Mỗi trò chơi được thổi vào một luồng sinh khí vui vẻ, hào hứng và dễ thương bởi âm thanh và hình ảnh rất đáng yêu. Chỉ cần nhìn dáng vẻ "điệu đàng quý phái" khi Yeti cầm gậy đánh bóng chày hay cái dáng lạch bạch của Pingu chạy trên băng tuyết là đủ tức cười rồi. Đặc biệt, cái cảm giác sảng khoái khi điều khiển Pingu trượt trong đường ống còn tuyệt hơn lúc trượt trong ống đen vũ trụ ở công viên nước nữa! Các bạn biết tại sao không? Vì ngoài việc đang uốn lượn trong một đường ống ngoằn ngoèo với tốc độ chóng mặt, chúng ta còn phải cố gắng "ăn" thật nhiều đồng hồ để kéo dài thời gian và "vớt" thêm những cái nơ đỏ xinh xắn để đạt được tốc độ tối đa. Chưa hết đâu, Pingu còn phải tránh các khối băng nằm lung tung cản đường, nhớ đừng làm Pingu "u" đầu nhé!



Mỗi màn trong game đều có 3 cấp độ từ dễ đến khó để chọn lựa. Tuy nhiên, để hiên ngang bước vào mức độ khó nhất, bạn phải có "nội công" thâm hậu lắm đấy. Được xây dựng theo nền tảng dạng "platform", nên việc điều khiển khá dễ dàng, đặc biệt là rất phù hợp với các em nhỏ. Chỉ cần sử dụng các phím di chuyển trên, dưới, trái, phải và thanh ngang (space) là có thể vào cuộc được rồi. Ngoài ra, các bạn có thể chọn chế độ chơi mạng để cùng nhau tranh tài cao thấp.

Trước khi bước vào một năm học... "hết ga", hãy "lấp đầy" nụ cười trong những ngày cuối hè này, tạo cho mình cảm giác thật sảng khoái. Anh chàng người tuyết Yeti và chim cánh cụt Pingu, lúc nào cũng rất sẵn sàng chào đón các bạn trong thế giới vui nhộn của mình.

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Jowood
Phát hành: Jowood Productions
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 128MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 900MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên.

ĐIỂM TIN

việc hỗ trợ hệ thống vật lý Havok.

■ **Theo thỏa thuận được ký kết với công ty Saul Zaentz và phân nhánh con Tolkien Enterprises,** nơi giữ bản quyền Lord of the Rings, EA công bố sẽ được phép khai thác tất cả các sự kiện diễn ra trong bộ tiểu thuyết nổi tiếng Lord of the Rings của nhà văn J.R.R Tolkien, và dùng chúng cho việc phát triển hai trò chơi mới: The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth II và The Lords of the Rings: Tactics (dành cho PSP). Được biết, các game trước đây của EA đều dựa vào nội dung của phim thay vì sách, do đối thủ của EA là VU Games nắm quyền khai thác tiểu thuyết. Và nay, khi có được quyền sở hữu, EA sẽ khai thác tối đa các sự kiện không hề xuất hiện trên phim, đặc biệt là những trận đánh, cho các trò chơi sắp tới của mình. Hiện vẫn chưa biết được ngày phát hành của hai trò chơi trên.

■ **Blizzard đã chính thức quyết định đóng cửa studio Blizzard North,** nơi khai sinh ra dòng game Diablo lừng danh. Toàn bộ nhân viên còn lại của studio này sẽ chuyển về làm việc tại trụ sở chính đặt tại Irvine, bang California. Việc đóng cửa studio là điều tất yếu, sau khi các thành viên chủ chốt của nhóm phát triển Diablo đã lần lượt bỏ đi để thành lập studio riêng. Tuy nội bộ có phần xáo trộn, nhưng việc này sẽ không ảnh hưởng việc phát triển một trò chơi còn bí mật của studio, mà nhiều người cho rằng đây là phần thứ ba của Diablo.

■ **Stargate SG-1: The Alliance bị ngưng phát triển vô thời hạn,** toàn bộ mã nguồn và những gì liên quan tới trò chơi này sẽ được JoWood (Áo) thu hồi lại. Đó là kết quả thất bại của Perception, nơi thực hiện trò chơi trên, khi không đáp ứng được yêu cầu về mặt chất lượng mà JoWood đã đặt ra. "Trò chơi có thể sẽ được giao cho một nhà phát triển khác để tiếp tục, nhưng đó chỉ là một trong những lựa chọn mà chúng tôi đang cân nhắc", Michael Paeck – điều hành sản xuất của JoWood cho biết.

■ **Hủy bỏ rồi lại tiếp tục.** Đó là tình trạng mà Ballerium, một game RTS trực tuyến, gặp phải. Công bố vào năm 2003, và dự tính sẽ tung ra trong năm 2004, thế nhưng cuối cùng game lại bị hủy bỏ. Sau đó, trò chơi được Interplay

ĐIỂM TIN

để mắt tới, những tưởng số phận đã mỉm cười. Thế nhưng vào tháng 6 vừa qua, trên trang web của trò chơi lại đưa ra thông báo "ngừng phát triển". Không chịu đầu hàng, nhà phát triển Majorem đã "dốc" hầu bao của mình cùng sự trợ giúp kinh phí từ phía các fan hâm mộ, để thiết lập các server chuẩn bị cho phiên thử nghiệm sắp tới. Theo Majorem: "Đây sẽ là đòn quyết định, để xem việc phát triển trò chơi có nên tiếp tục hay không".

■ **Tạo ra những trò chơi hành động mang "phong cách Hollywood"** và các bộ phim có liên hệ với game, đó là những ý tưởng táo bạo mà Solar Studios và Tricor Entertainment hướng tới. Mục tiêu của họ là tạo ra trò chơi và phim cùng lúc, có nội dung liên kết chặt chẽ với nhau, thông qua việc mời nhà sản xuất phim Hollywood cộng tác và phối hợp với các nhà thiết kế trò chơi. Theo tiết lộ, dự án đầu tiên mà cả hai đang thực hiện sẽ thuộc thể loại phiêu lưu hành động – khoa học giả tưởng.

■ **Theo Hollywood Reporter,** để trò chơi The Suffering: Ties That Bind thêm phần lôi cuốn, Midway Games đã mời hai diễn viên gạo cội Michael Clark Duncan và Rachel Griffiths lồng tiếng cho các nhân vật trong game. Duncan, nổi lên với bộ phim The Green Mile, sẽ vào vai nhân vật phản diện Blackmore. Còn Griffiths, được biết đến qua loạt phim Six Feet Under, sẽ đảm nhận vai Jordan. Theo lịch phát hành, trò chơi sẽ được tung ra vào mùa thu này trên PC, XBox và PS2.

■ **Sau khi thể hiện thành công nhân vật Tommy Vercetti** trong Grand Theft Auto: Vice City, nam diễn viên kỳ cựu Ray Liotta đã nhận lời tham gia bộ phim Dungeon Siege của đạo diễn Uwe Boll. Theo sự phân công kịch bản, Liotta (Goodfella, Narc) sẽ đóng vai kẻ xấu Gallian, còn Jason Statham (Snatch, The Transporter) thì vào vai Farmer, vai chính trong bộ phim, người sẽ đánh bại Gallian để cứu gia đình mình. Dungeon Siege không phải là bộ phim chuyển thể từ game đầu tiên của Boll, trước đã có House of the Dead và Alone in the Dark, sau này sẽ là Hunter: The Reckoning, Fear Effect và Far Cry.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

Big Mutha Truckers 2
"Quái Xế" Xe Tải

Bạn đã từng "vi vu lướt gió" với chiếc Enzo Ferrari trong Forza Motorsport? Hay chiếc "bão táp" Hummer H2 trong Need for Speed Underground 2? Vậy, đã bao giờ bạn thử cảm giác ngồi sau tay lái chiếc xe tải 18 bánh kềnh càng chưa? Sao bạn không "nghía" qua trò chơi Big Mutha Truckers 2 (BMT 2) nhỉ?

BMT 2 lấy đề tài về các tay lái xe tải hạng nặng (xe container), chuyên chạy đường dài xuyên qua nhiều thành phố để lấy tiền thù lao. Bạn sẽ vào vai một trong bốn "đệ tử" của "má mập" Ma Jackson, trùm hãng vận tải Big Mutha Truckers. Thật không may, "má" Jackson hiện đang... cần tiền để đóng thuế và thuê luật sư. Niềm hy vọng duy nhất của "má" chính là bạn.

Nhiệm vụ vô cùng đơn giản, chỉ cần chất đầy hàng hóa lên xe tải và giao hàng đến nơi định sẵn trong thời gian cho phép để kiếm tiền. Tuy nhiên, mọi chuyện không hề đơn giản: xe thì kềnh càng, thời gian thì eo hẹp. Nếu đến muộn thì một khoản tiền thưởng (ứng với độ khó mà bạn chọn) coi như "đi đứt", chưa kể khi đến nơi, còn thử thách tài đỗ xe của bạn trong bãi đậu xe hết sức chật hẹp. Trên đường đi, bạn sẽ gặp rất nhiều tình huống khó khăn bất ngờ, đầy hài hước: các tay môtô phá phách leo lên thùng xe, bị cảnh sát rượt (nếu xe bạn chở hàng "cấm"), bị người ngoài hành tinh "hỏi thăm"...

Trò chơi không chỉ có bấy nhiêu, tại mỗi trạm dừng chân bạn có thể mua (hoặc bán) hàng hóa chuyên chở, nâng cấp cho con "chiến mã", à không, phải gọi là... "chiến tượng" mới hợp, xe container mà! Muốn thư giãn, bạn có thể ghé thăm các quán rượu, trò chuyện, hỏi thăm tin tức và chơi bài cùng chủ quán. Mỗi quán rượu có các kiểu chơi bài thú vị khác nhau, từ chọn cặp hình giống nhau kiểu như "Trúc xanh" cho đến "Xì-dách" hay "Pô kơ"... Các chủ quán đôi khi giao một số nhiệm vụ hết sức thú vị cho bạn. Lúc này, bạn sẽ tạm thời từ giã chiếc xe tải thân yêu, nhảy lên các xe SUV hoặc Limousine để đi đón... người ngoài hành tinh hoặc làm tài xế cho một siêu sao điện ảnh nào đó, dạo "vênh váo" ngoài đường thu hút sự chú ý của dân tình... Bạn còn ngạc nhiên bởi nhiều nhiệm vụ đa dạng khác trong suốt quá trình chơi.

Điểm xuyết cho cách chơi đơn giản nhưng vui nhộn là phần đồ họa được thực hiện khá tốt. Các mô hình xe, nhân vật, cảnh quan và nhất là các vụ đụng xe thể hiện khá tốt. Game còn hỗ trợ khử răng cưa, nếu được kích hoạt, hình ảnh trong game sẽ mượt mà lên hẳn. Ngược lại, phần âm thanh, nhất là tiếng xe không ấn tượng lắm, những cuộc đối thoại thể hiện khá chu đáo nhưng không có phụ đề. Khi lái xe, bạn có thể nghe radio để thư giãn (giống như GTA, nhưng không phong phú bằng).

Nhìn chung, với cách chơi đơn giản, vui nhộn, hình ảnh và âm thanh chấp nhận được, BMT 2 có thể là một game cho bạn thư giãn trong những ngày cuối hè này.

NGỌC CHÂU
Ngoc.chau@but-tre.com

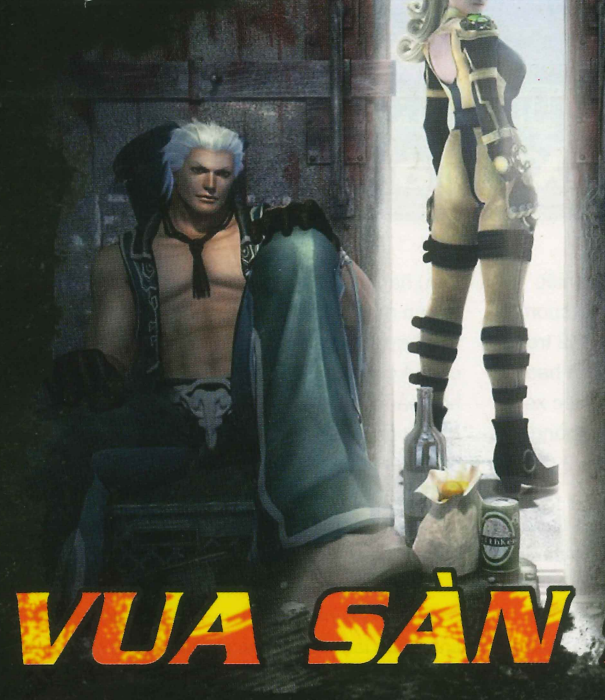
» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Eutechnyx
Phát hành: Empire Interactive
Thể loại: Mô phỏng/ Lái xe
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 3 trở lên; HDD 850MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
*Không hỗ trợ dòng MX.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD 64 3000+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA Geforce 6600 256MB; MB MSI K8N Diamond.

XBOX PS2

Phát triển: SNK Playmore	Phát hành: SNK Playmore	Thể loại: Đối kháng	ESRB: Teen	Ngày phát hành: 28/06/2005



VUA SÀN ĐẤU

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Hơn mười năm góp mặt với ngành công nghiệp game và trải qua nhiều thăng trầm, nhiều đời máy Snes, PlayStation, Dreamcast..., King of Fighters cũng bước vào thế giới 3D như nhiều dòng game nổi tiếng khác bằng việc ra đời Maximum Impact.

Fate - thủ lĩnh của khu vực Southtown bị ám sát. Ngay sau cái chết đầy bí ẩn này, Southtown bị xáo trộn bởi "Mephistopheles", một băng đảng mới xuất hiện gần đây đang được điều hành bởi Duke. Tính tàn bạo và tham vọng ngông cuồng triệt hạ hết các bang hội khác đã khiến Duke trở thành kẻ sát nhân đứng sau cái chết của Fate. Sự thật này đến tai Alba và Soiree con nuôi của võ sư Fate, họ quyết định lên đường phục thù. Tuy nhiên, để hoàn thành tâm nguyện này họ phải vượt qua cửa ải khó khăn, đoạt ngôi quán quân tại King of Fighters Tournament, cơ hội duy nhất để có thể tiếp cận kẻ ám sát cha mình.

Bạn sẽ được hóa thân vào một trong tổng số mười chín nhân vật để tham gia các mục chơi khác nhau mà Maximum Impact cung cấp. "Story Mode" quen thuộc sẽ dẫn dắt bạn khám phá câu chuyện của từng nhân vật trên đường tiến đến ngôi vị vô địch của giải đấu King of Fighters. Cũng từ mục chơi này bạn có thể hiểu thêm tiểu sử, thông tin cá nhân của từng nhân vật. Trong khi đó "Mission Mode" lại dành cho những người chơi muốn thử tay nghề của mình cùng với kinh nghiệm tích lũy được để vượt qua các thách thức mà mục chơi này đặt ra. Nhìn chung các thử thách này khá đa dạng, từ việc đơn giản là hạ gục đối thủ bằng số đòn liên hoàn cố định, hay kết thúc sớm trận đấu trong thời gian "khiêm tốn", đến khó khăn hơn như khả năng đỡ đòn và dùng các tuyệt kĩ bị vô hiệu hóa trên sàn đấu. Tổng cộng có 5 cấp độ bao gồm 40 nhiệm vụ khác nhau để "thử lửa". Phần thưởng khích lệ sẽ là vô số phục trang với màu sắc, kiểu cách khác nhau để người chơi mặc sức trang hoàng cho nhân vật mình yêu thích. Đây chính là mục chơi sẽ khiến bạn bận bịu trong thời gian dài.

Chuyển sang không gian 3D rộng rãi, sống động, những tưởng Maximum Impact có thể góp tiếng nói của mình bên cạnh các Soul Calibur 2, Dead or Alive 3, Tekken 5... đình đám. Thế nhưng game lại gây khá nhiều thất vọng, các mô hình nhân vật đặc biệt là khuôn mặt chưa được đầu tư đúng mức gây cảm giác thô cứng, thiếu tự nhiên. Bên cạnh đó việc thể hiện chuyển động nhân vật trong các pha ra đòn còn gượng và cứng ngắc. Nếu chú ý quan sát bạn sẽ nhận ra đối thủ máy hầu như không tận dụng việc né đòn bằng cách di chuyển tự do trên sàn đấu 3D, thay vào đó chúng chỉ hoạt động bó hẹp trên không gian cố định "tiến và lùi", một phong cách thường thấy ở game 2D.

Điểm khiến người chơi cảm thấy hài lòng đôi chút chính là các tuyệt kĩ của từng nhân vật, rất tốc độ và khá đẹp mắt.

Chung số phận với đồ họa là phần âm thanh của game. Mặc dù cho phép người chơi tinh chỉnh phần lồng âm gốc (bằng tiếng Nhật), bên cạnh thiết lập mặc định tiếng Anh, nhưng việc này hầu như không tạo được ấn tượng cho người chơi, bởi một lẽ từ diễn tiến nhạc nền đến phần lồng âm phụ họa đều thực hiện theo kiểu "dễ nhớ dễ quên".

Maximum Impact Maniax không phải là một game song đấu tồi. Nhưng với thâm niên trong làng game bấy lâu, đáng lý SNK nên suy tính và đầu tư kĩ càng trước khi quyết định làm bước chuyển tiếp lên nền 3D cho sản phẩm đã làm nên tên tuổi của mình; vốn ăn sâu vào tâm trí của người hâm mộ là một trong những game đối kháng 2D thành công nhất trong lịch sử video game. SNK đã quá nóng vội! Hy vọng SNK sẽ đúc kết kinh nghiệm để trau chuốt những sản phẩm sau của mình một cách thỏa đáng hơn.

KIỀU OANH

CHƯƠNG TRÌNH KHUYẾN MÃI : **KHÁCH HÀNG MAY MẮN**
Bắt đầu từ ngày **15 - 08 - 2005** đến hết ngày **13 - 09 - 2005**

CÁCH THỨC THAM DỰ:
- Khi mua game XBox,PS2, GameCube sẽ được phiếu game kèm theo, khi đủ phiếu tổng cộng 3 game thì sẽ đổi được phiếu tham dự " Khách Hàng May Mắn "
- Hoặc Khi mua máy XBox, PlayStation 2, GameCube cũng sẽ được tặng phiếu tham dự chương trình " Khách Hàng May Mắn "
- Hãy điền đầy đủ thông tin được in trên phiếu " Khách Hàng May Mắn " và bỏ vào thùng phiếu được đặt tại HiepLuc Shop Game - 92 Hồ Tùng Mậu - Q1.

QUY ĐỊNH CHUNG:
- Không hạn chế số lần bỏ phiếu của khách hàng vào thùng phiếu " Khách Hàng May Mắn "
- Giải thưởng không được quy đổi ra tiền mặt.
- Ngày rút thăm chương trình " Khách Hàng May Mắn " là 16h30 ngày 14 tháng 9 năm 2005
- Tên của " Khách Hàng May Mắn " sẽ được công bố trên website: www.hiepluc.com và số báo tháng 10 của Báo Thế Giới Game.

Phần Thưởng May Mắn Trị Giá **2,800,000đ** Gồm :

01 Máy **GAMECUBE** (Console + Game Pad) và 2 Games tự chọn

Truy cập vào website : www.hiepluc.com để xem thông tin về chương trình "Khách Hàng May Mắn" và giới thiệu hơn 100 sản phẩm phụ kiện mới - độc đáo, chỉ có tại Hiệp Lực

XBOX

Quà tặng trị giá 350,000đ
Controller STARWARS
hoặc SPIDER MAN

PS2

Quà tặng trị giá 200,000đ
Remote DVD STARWARS

PSP

3,800,000đ
Cài 3 games vào MS

GAMECUBE

2,800,000đ
Tặng 3 games

VÀ KHI MUA BẤT KỲ MÁY NÀO, QUÝ KHÁCH *ĐỀU CÓ CƠ HỘI THAM DỰ*
CHƯƠNG TRÌNH "KHÁCH HÀNG *MAY MẮN*"

HIỆP LỰC
Nhà cung cấp giải pháp Game chuyên nghiệp

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 410094
www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

Tên: _____
Địa chỉ: _____
Điện thoại: _____
Bạn đang sỡ hữu hệ máy chơi game nào: _____
Bạn đang quan tâm đến loại máy chơi game nào: _____

QUÀ TẶNG THÁNG 9

500 Phần Quà Đĩa GameCD - Winning Eleven 9 cho khách hàng nào cắt phiếu Quà Tặng và đem đến HiepLuc sớm nhất để nhận quà. Bắt đầu từ ngày 25 tháng 8 năm 2005.

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Namco	Namco	Hành động	Everyone	07/07/2005

We ♥ Katamari

(Minna Daisuki Katamari Damacy)

THỎI NAM CHÂM NGỘ NGHĨNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Đôi khi sự đơn giản, ngắn gọn lại tốt hơn những thứ cầu kì, phức tạp. Cảm giác đó càng rõ rệt khi bạn muốn tìm thứ gì đó để giải khuây sau những giờ làm việc căng thẳng. Tuy nhiên, hình ảnh bạo lực của đại đa số game hành động hay câu thoại dài dòng của game nhập vai trở nên nặng nề so với chủ ý giải trí bằng những game nhẹ nhàng, hấp dẫn của bạn. Nếu bạn tin cậy nhờ tôi giới thiệu một "game theo yêu cầu" trong thời điểm này thì We Love Katamari (tựa gốc Minna Daisuki Katamari Damacy) chính là câu trả lời.

Nếu đã từng có cơ hội thưởng thức phiên bản đầu của trò chơi, có lẽ bạn sẽ dễ dàng bắt nhịp ngay với cách chơi thú vị mà đơn giản của We Love Katamari. Bạn sẽ vào vai chàng hoàng tử nhỏ "Prince" điều khiển những cục nam châm "Katamari" thu nhặt và gom lượm bất cứ thứ gì trên đường đi, càng nhiều càng tốt theo yêu cầu của Thượng Đế. Khởi điểm bạn chỉ có thể thu lượm những thứ nhỏ nhặt nhất như bánh, kẹo, đinh ốc dần dà theo thời gian sẽ là những thứ lớn hơn như con người, nhà cửa, các cao ốc chọc trời… với mục tiêu là vươn tới độ dày quy định trước áp lực thời gian.

Điều làm người chơi không cảm thấy nhàm chán, thậm chí rất thú vị với công việc mà game đặt ra, chính là sự biến hóa đa dạng về môi trường để người chơi thực thi nhiệm vụ. Họ có thể hoà mình vào một vườn bách thú rộng lớn, ngôi nhà chứa đầy bánh kẹo, đáy một sông lớn hay thậm chí là khu chợ trời sầm uất...

Ứng với từng khu vực mà bạn đi qua sẽ là vô số vật thể, chướng ngại vật được bài trí đan xen nhau, để thử thách tài điều khiển khối nam châm của bạn. Từ việc gom nhặt những con đom đóm để làm đèn thắp sáng cho cậu học sinh trong đêm tối; vỗ béo một đấu sĩ Sumo để anh ta hạ gục đối thủ, dần đến mức khó khăn hơn như mồi lửa cho một buổi cắm trại, bạn vừa phải khéo léo điều chỉnh khối nam châm nhịp nhàng gom lượm từng đốm lửa nhỏ, vừa phải xem chừng để lửa mang theo không bị tắt ngúm khi chạm đích. Các nhiệm vụ trên không chỉ đơn thuần nhắm đến việc thư giãn, giải toả căng thẳng cho người chơi mà sâu sắc hơn chúng chính là những bài học nhẹ nhàng, đầy lòng bác ái thấm đượm tính nhân văn. Một thông điệp đầy ý nghĩa mà nhà sản xuất muốn gửi đến người chơi! Điều này tôn thêm giá trị sẵn có của "We Love Katamari" khi đem so sánh với nhiều tựa game bạo lực khác đang có trên thị trường.

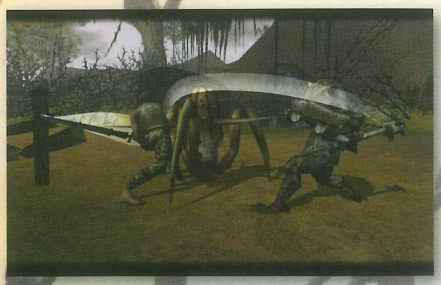
Như là một chủ ý để tạo sự thân thiện và vui nhộn khi người chơi tiếp cận sản phẩm, Namco không thay đổi phong cách đồ họa đã thể hiện trong phiên bản đầu của trò chơi. Vẫn là những hình vẽ cục mịch, lạ mắt nhưng lại được bài trí rất bài bản, khiến người chơi không khỏi bật cười mỗi khi bắt gặp chúng như khuôn mặt nhìn khá ngố của "King of the Cosmos", thân hình nhỏ bé bỗng chốc trở nên "phốp pháp" phi thường của chàng "Disco Prince", hay vô số dáng vẻ ngộ nghĩnh, độc đáo của các hoàng tử "Prince" (con của King of the Cosmos) mà người chơi có thể sưu tập trong quá trình làm nhiệm vụ… Hình ảnh trong game đan lồng rất tinh tế với những bài nhạc nền được hòa âm, phối khí rất sinh động, phù hợp với từng cảnh chơi. Ấn tượng nhất là đoạn nhạc mở đầu nhộn nhịp, vui tai khiến bạn không khỏi tò mò, muốn tham gia trò chơi ngay từ những nhịp điệu đầu tiên.

Tuy không có nhiều thay đổi về cách chơi so với phiên bản đầu, nhưng với lối chơi đơn giản, hấp dẫn lại được thêm thắt nhiều chi tiết hợp lý, We Love Katamari chiếm đang trọn vẹn cảm tình từ nhiều phía và của các fan. Đây thực sự là một trong những tựa game đặc sắc và hiếm hoi mà bạn có thể tìm được trên thị trường và không nên bỏ lỡ.

MINH CHÂU P.T

RYL PART. II

Con đường Đế vương



Risk Your Life (RYL) Con Đường Đế Vương đang thực sự gây sốt trong giới game thủ tại các quốc gia Mỹ, Nhật, Trung Quốc, Đài Loan, Malaysia, Indonesia, Thái Lan... Tại Việt Nam, sau khi ký hợp đồng độc quyền phát hành từ tháng 1/2005, VASC đã đáp lại lòng mong đợi của các game thủ với việc tung ra phiên bản Close beta của RYL vào ngày 16/7 và Open beta vào ngày 20/8.

Game play của RYL II bám sát vào truyền thuyết về cuộc xâm lăng của đội quân Human - sản phẩm sáng tạo mang tất cả những phẩm chất tuyệt vời nhất của người cổ đại - và sự xuất hiện của một lực lượng hòa bình mang tên God's Pirate (liên minh những người chống chiến tranh thuộc cả 2 dòng tộc Human và Ak'kan). Với cốt truyện rõ ràng, cuộc chiến của 2 dòng tộc này được thể hiện sinh động qua các nhân vật trong game. Ngoài việc chiến đấu với quái vật ở vùng đất nguy hiểm, người chơi còn phải tiến hành hàng trăm nhiệm vụ (quest) liên quan đến dòng tộc mà mình đã chọn, chỉ riêng hệ thống này đã là một điểm rất đáng lưu ý. Không quá ít và đơn điệu, hơn nữa bạn sẽ phải đổ ra rất nhiều công sức để thực hiện những yêu cầu của các nhân vật trong game (NPC) để nhận được những món đồ, tiền vàng hay điểm danh vọng (Fame) mà bình thường phải rất lâu bạn mới có được. Trong RYL, các nhân vật được chia làm 2 đẳng cấp và có hơn 20 lựa chọn cho cả 2 dòng tộc, với nhiều tính cách khác nhau.

Song song với những cuộc chiến đấu với quái vật và làm nhiệm vụ thì một phần không thể thiếu để làm nên thành công của RYL đó chính là hệ thống chiến đấu giữa những người chơi trong game (PvP - Player vs Player). Người chơi có thể "song đấu" với nhân vật khác, hoặc cùng liên minh của mình chống lại các liên minh khác. Cấp độ cao nhất và cũng chính là một trong những đặc tính cực kỳ hấp dẫn của RYL chính là việc hình thành các Guild (nhóm). Mỗi Guild có số lượng thành viên nhất định tùy vào chỉ số Fame (nổi tiếng) của chủ Guild - chỉ số càng cao, bạn càng có quyền thu nhận nhiều thành viên. Trong Guild phân ra nhiều cấp quản lý, phân quyền rất rõ ràng và cụ thể. Guild còn có hệ thống đánh giá xếp hạng, kho chứa hàng chung cho các thành viên. Mỗi Guild có quyền xây dựng các pháo đài, sở hữu các vùng đất, thiết lập các quy định cũng như đánh thuế các nhân vật khác, sử dụng vũ khí (có cả vũ khí trên không) để công thành của đối phương - đây là một điểm rất mới, mang phong cách hiện đại, được đánh giá sẽ rất hấp dẫn người chơi.

Với 2 bản đồ rộng lớn và một bản đồ đang được tiếp tục xây dựng cùng với nhiều nhân vật và hệ thống vũ khí phong phú nhiều cấp bậc, người chơi sẽ không bao giờ cảm thấy nhàm chán. Ngoài yêu cầu về thời gian, RYL II đòi hỏi người chơi phải có kỹ năng, óc tổ chức, nếu muốn trở thành những người đứng đầu trong thế giới ảo. Đặc biệt RYL II có thể phù hợp với nhiều độ tuổi, miễn là họ đam mê MMORPG.

Hiệu ứng đồ họa mà RYL đem lại không hề thua kém một game đình cao nào. Bắt đầu từ phong cảnh: ánh sáng, mặt nước, bầu trời... đến các nhân vật, vũ khí tất cả đều tạo cho người chơi một cảm giác thật đến không ngờ; bạn cảm thấy như đã từng bắt gặp ở đâu đó. Không cầu kỳ, lung linh, huyền ảo như Guild War, Ever Quest II, LineAge2... RYL tập trung đến việc chi tiết hóa các mảng vật liệu nền, hiệu ứng vật lý - ánh sáng, tác động trực tiếp lên cảm nhận về thị giác của người chơi.

Những điều trên đã lý giải cho việc BTC giải đấu RYL toàn cầu đã treo giải thưởng lên đến 1 triệu USD cho giải đấu đầu tiên của game này. Giải thưởng sẽ được trao cho người vô địch trong giải đấu PvP được tổ chức tại Triển Lãm E3 ở Los Angeles mùa hè năm 2006 (chi tiết về giải đấu có thể xem thêm tại planetwidegames.com). Những game thủ Việt Nam có thể khẳng định đẳng cấp của mình và giành cơ hội tham dự một giải đấu tương tự tại E3 hay không? Điều đó phụ thuộc rất nhiều vào việc bạn đã sẵn sàng chinh phục "Con đường đế vương" hay chưa.

Các bạn quan tâm có thể vào *www.ryl.com.vn* để có thêm thông tin.

QUANG SÁNG

» THÔNG TIN VỀ GAME

	Phát triển: Gamasoft và Youxiland
	Phát hành: Công ty phần mềm - truyền thông VASC
	Thể loại: MMORPG
	ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz hoặc Athlon 1GHz; RAM 256MB; VGA Hỗ trợ DirectX 8.1, GeForce2 hoặc Radeon 7000; Card âm thanh: Hỗ trợ DirecX 8.1 hoặc cao hơn; Windows 2000/XP; HDD 3GB; Thiết bị điều khiển: chuột và bàn phím; Kết nối Internet 56K Dial up.

Cấu hình đề nghị: P4 2GHz, Athlon XP 2500+ trở lên; RAM 512MB hoặc hơn; VGA Hỗ trợ DirectX8.1, GeForceFX, Radeon 8500 trở lên; Kết nối Internet ADSL/Cable.

BIỆT ĐỘI ANH HÙNG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

COMPANY of HEROES

Chúng tôi đã quá chán nản với các loại quân vô tri vô giác như thường thấy trong các game RTS.

Từ khi được giới gamer toàn cầu, nhất là các fan thể loại chiến thuật thời gian thực (Real Time Strategy - RTS) để mắt tới khoảng năm 1998 với sản phẩm đầu tay cực kỳ ấn tượng: Homeworld, Relic đã dần đánh bóng tên tuổi như một trong những studio phát triển game chiến thuật hàng đầu thế giới hiện nay (có thể sánh với các "đại gia" như Ensemble hay Blizzard). Các game của hãng đều được gamer lẫn giới phê bình đón nhận nồng nhiệt và hết lời khen tặng, từ Homeworld 1,2, Impossible Creatures cho đến gần đây nhất là Warhammer 40.000: Dawn of War (được đưa vào danh sách thi đấu tại giải World Cyber Games thế giới năm nay).Tiếp nối những chuỗi thành công ấy, Relic lại tiếp tục phát huy thế mạnh sở trường của mình bằng một tựa game chiến thuật mới: Company of Heroes.

THAM VỌNG CỦA NHÀ SẢN XUẤT

Với Company of Heroes (COH), đội ngũ phát triển game của Relic có tham vọng tạo nên một cuộc "cách mạng" nho nhỏ khi vận dụng mọi nguồn lực: từ sự sáng tạo của con người đến sự hỗ trợ của công nghệ mới, để biến trò chơi trở thành "một trong những game chiến thuật chân thực nhất cho đến thời điểm hiện nay."

"Chúng tôi đã quá chán nản với các loại quân vô tri vô giác như thường thấy trong các game RTS", Ron Moravek, tổng giám đốc Relic đã thổ lộ với báo PC PowerPlay. "Điển hình như các đơn vị phu (lính dùng để xây dựng - NV), họ không hề hay biết các trận đánh đang diễn ra khốc liệt chỉ cách... vài chục mét mà vẫn vô tư... đi đốn cây!". Còn theo nhà thiết kế Jay Wilson, với COH, người chơi có thể từ bỏ vai trò "người bảo mẫu" của mình, không cần phải hét toáng lên với đám binh lính "Các anh đang bị tấn công kìa, làm gì đó đi chứ!". Thay vào đó, bạn sẽ có cơ hội được đóng vai một nhà chiến lược thật sự, tức là chỉ quản lí cục diện chiến trường trên bình diện chung, đưa thể loại RTS trở về với đúng ý nghĩa "chiến thuật" của nó.

Về bối cảnh trò chơi, COH lấy đề tài hết sức quen thuộc, đó là cuộc chiến tranh tàn khốc nhất trong lịch sử nhân loại: Đại chiến thế giới lần thứ 2. Cụ thể, trò chơi sẽ chọn thời điểm vàng là cuộc đổ bộ hoành tráng của quân Đồng Minh vào bãi biển Normandy năm 1944. Tuy đề tài thế chiến thứ 2 đã trở nên quá đỗi quen thuộc với các

Tên game: Company of Heroes
Thể loại: Chiến thuật

Phát triển: Relic Entertainment
Phát hành: THQ

Ngày phát hành: 01/02/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

gamer hiện nay (thậm chí có đôi phần chán ngán) nhưng Relic vẫn có hứng thú tiếp tục tái hiện cuộc chiến này. Vì theo lời nhà sản xuất John Johnson: "Cuộc chiến này được ví như một câu chuyện thần thoại thời hiện đại."

ESSENCE: BỘ ENGINE HỢP "THỜI TRANG"

Để thể hiện một cách chân thực và toàn vẹn nhất về cuộc chiến, COH được tiếp sức bằng những công nghệ tiên tiến vào bậc nhất hiện nay. Relic đánh tiếng cho hay, để thực hiện những yêu cầu khắt khe của game, họ tự phát triển một engine riêng biệt mang tên Essence (mà không dựa vào các engine có sẵn từ những game trước của hãng). Essence sẽ tích hợp các kỹ thuật mới nhất trong lĩnh vực đồ họa trò chơi hiện nay như: công nghệ ánh sáng động (Dynamic Lighting), ánh xạ Normal Mapping (giúp tăng độ chi tiết cho bề mặt vật thể)... cho đến các hiệu ứng đổ bóng phức tạp và tiên tiến nhất mà chúng ta thường thấy trong các game hành động.

Nhờ có các công nghệ này, phần đồ họa trong game hứa hẹn sẽ không thua kém bất cứ game hành động nào hiện nay trên thị trường, dù bản chất game là dạng RTS. Các hiệu ứng sẽ được vận dụng triệt để: mức độ chi tiết của game cho ta thấy rõ từng nếp nhăn trên quân phục của các chiến sĩ, cũng như những vệt bùn đất bám trên quần áo họ. Dưới ánh chiều tà, bóng của các hàng cây (tòa nhà) sẽ hắt lên mặt đất hay phủ lên người các quân nhân khi họ hành quân ngang qua...

Khả năng nổi trội tiếp theo của engine Essence: các nhân vật trong trò chơi sẽ có các động tác rất nhuyễn và mượt mà. Mỗi nhân vật có khoảng 700 loại động tác (animation) khác nhau (chúng ta sẽ thấy con số này nhiều như thế nào nếu so sánh với khoảng 150 động tác của các nhân vật trong Dawn of War). Bạn có thể thấy động tác của nhân vật rất đa dạng ví dụ: khi di chuyển trên từng loại địa hình, các chiến sĩ sẽ có các cử chỉ khác nhau. Trên bề mặt nhẵn mịn họ sẽ có những bước chân nhanh nhẹn và dứt khoát, nhưng khi vào vùng đất lầy lội hay lởm chởm thì tốc độ di chuyển chậm lại rõ rệt, khó khăn hơn.

Không thua kém mảng chuyển động của nhân vật, AI của game cũng đa dạng và phong phú. Chẳng hạn khi đang hành quân, nếu phát hiện đối phương, lập tức nhóm quân sẽ từ từ di chuyển chậm lại, và khi giao tranh nổ ra, chúng sẽ tự mình tản ra tìm một chỗ nấp: người thì nấp sau hàng rào, kẻ bám theo chiếc xe tăng, có người lại nằm mọp xuống hay chui vào cố thủ trong một hố đạn của một đợt pháo dập nào trước đó... Quả là một quang cảnh rất sinh động! Và theo lời nhà phát triển, với khả năng AI tích hợp sẵn sẽ cho phép các chàng lính biết được tình huống hiểm nguy. Lúc đó, chúng sẽ tự phản ứng thay vì thụ động chờ người chơi ra lệnh như thường thấy trong các game RTS khác.

HAVOK 3.0: MÓN "TRANG SỨC" THỜI THƯỢNG VÀ HỮU DỤNG

Tuy thật sự mạnh, nhưng về mặt ứng dụng vật lý, engine Essence vẫn phải nhờ cậy tới công nghệ xử lý vật lý mới nhất Havok 3.0 được tích hợp bên trong. Nhờ công nghệ này, theo hứa hẹn của nhà phát triển, hầu hết các vật thể mà bạn gặp trên màn hình đều có thể tương tác được. Từ những thứ nhỏ nhất như thùng xăng, các hàng rào gỗ, cây cối... cho đến những chiếc xe tăng "khủng bố", các tòa nhà, biệt thự to lớn...

Việc áp dụng công nghệ vật lý tiên tiến này hoàn toàn không chỉ để "làm kiểng" hay chạy theo thời đại. Nó ảnh hưởng trực tiếp đến cách chơi trong game. Như đã đề cập, các chiến sĩ trong trò chơi đủ thông minh để tìm cho mình một chỗ núp an toàn khi nguy cấp. Nhưng với sự hiện diện của engine vật lý Havok, không có chỗ nấp nào là thực sự an toàn nữa: bạn gặp đối phương cố thủ trong một tòa nhà kiên cố và nã đạn súng máy xối xả vào quân của bạn ư? Không sao cả, chỉ cần một cú "bò húc" của chiếc xe tăng Sherman là một mảng tường lớn sẽ... "đi tong", thêm vài quả pháo nữa là nơi ấy sẽ... "trở về với cát bụi"! Nếu không có xe tăng (hoặc pháo binh) thì sao? Đơn giản, bạn chỉ cần đặt thuốc nổ phá vỡ tường nhà, xông vào chiếm giữ, và lúc ấy không những bạn tiêu diệt được đối phương, mà còn biến căn nhà thành nơi trú ẩn... tương đối an toàn cho bạn, để chuẩn bị cho những cuộc đột kích kế tiếp.

Mặt khác, cũng nhờ công nghệ vật lý áp dụng cho hầu hết các vật thể trong game nên người chơi hoàn toàn có thể lợi dụng địa hình trên chiến trường để đề ra những chiến thuật hợp lý (nếu quân số của bạn ít hơn kẻ thù, bạn có thể dễ dàng lẩn trốn sau những mảng tường vỡ, các hố bom, xác xe tăng... để bắt ngờ phản công và giành lại ưu thế trong trận chiến).

THỜI ĐIỂM "XUẤT TRẬN"?

Cho đến đây, chúng ta có thể thấy về mặt công nghệ-kỹ thuật, COH có thể sẽ là một game hết sức ấn tượng và đầy hứa hẹn. Hơn nữa, chúng được áp dụng không chỉ nhằm "tô điểm" cho trò chơi thêm "xinh đẹp, bóng bẩy" mà sẽ đóng vai trò quyết định giúp định hình một cách chơi hứa hẹn đầy chất "đời" từ trước đến nay cho dòng game RTS.

Cuối cùng, về ngày ra mắt của trò chơi, do hiện tại, đội ngũ của Relic đang hoàn tất bản mở rộng Winter Assault của trò chơi Warhammer 40.000: Dawn of War, cũng như bắt tay thực hiện song song dự án The Outfit dành cho hệ máy Xbox 360, nên chúng ta sẽ phải chờ (sớm nhất) đến tháng 2 năm sau mới có thể chiêm ngưỡng được "dung nhan" của Company of Heroes. Thôi thì đành chờ vậy!

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

Tên game: The Witcher
Thể loại: Nhập vai/Hành động
Phát triển: CDProjeckt
Phát hành: Chưa biết
Ngày phát hành: Chưa biết
ESRB: Đang đợi đánh giá

LỜI TIÊN TRI BĂNG GIÁ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Cách chơi tuyến tính chạy theo một nội dung cố định là hướng đi mà nhiều game hành động nhập vai trước đây thường chọn. Nay một lần nữa cách chơi này được "gột rửa", chỉnh trang và sử dụng lại trong The Witcher.

Thể loại nhập vai đang nở rộ trên sân chơi trực tuyến (online) với sự góp mặt của những tựa game quen thuộc như World of Warcraft, Guild Wars... Trong khi đó, trên địa bàn "offline", với sự hợp tan của nhiều studio tên tuổi cùng việc cạnh tranh gay gắt của các hệ console đã khiến các fan RPG của PC thật sự "điêu đứng" trước cơn khủng hoảng này. Trước thực tế đó, CDProjeckt đã "làm liều" bắt tay thực hiện The Witcher với tham vọng hâm nóng lại con tim của những fan hâm mộ, từ tay "gã khổng lồ" MMORPG.

TRUYỀN THUYẾT DIỆT VONG

Nhà tiên tri Ithilinne từng tiên đoán: loài người sẽ bị diệt vong khi kỷ Băng Hà xuất hiện; tuyết sẽ phủ đầy các châu lục. Nơi hứng chịu tai họa đầu tiên sẽ là lục địa phương Bắc - vùng đất của tộc người Elf. Quả thực, sau đó phương Bắc bao trùm trong không khí ảm đạm và hoảng loạn. Thế nhưng, khi lời tiên tri chưa kịp linh nghiệm thì chiến tranh giữa người Elf và đế chế phương Nam - Nilfgaard bùng nổ, kéo theo sự sụp đổ của một đế chế vững mạnh. Giữa tình thế hỗn độn và loạn lạc của cuộc chiến ấy, một tổ chức mang tên "The Order of the Burning Rose" ra đời với mong muốn thiết lập lại hòa bình cho vùng đất phương Bắc xa xôi, đồng thời chế ngự thảm họa Băng Hà bằng sức mạnh lửa thiêng của mình.

Cùng lúc với cuộc chiến nổ ra, lũ quái vật xuất hiện khắp nơi. Nhiều lời đồn đại cho rằng quái vật xuất hiện là do sự sắp đặt của một thế lực ngầm... Trong một đợt sát hạch để trở thành "Monster Slayer", chàng phù thủy trẻ tuổi Garelt quay trở về Kaer Morhen, tàn tích xa xưa của các thầy phù thủy. Tại đây, anh đã khám phá ra nhiều bí ẩn liên quan đến lời tiên tri năm xưa... Trang sử mới của "The Witcher" bắt đầu khởi nguồn.

PHONG CÁCH CỔ ĐIỂN TRONG "LỐT" ĐƠN GIẢN

Không như Baldur's Gate, Planescape Torment..., The Witcher có phong cách dạng nhập vai hành động mà một số game (Diablo, Nox...) đã khởi xướng trước đó. Và không sớm "sa lầy" vào cách chơi đơn giản: nhấp chuột theo kiểu "chặt và chém", giờ đây mỗi pha hành động của Garelt biến hóa thành nhiều mức khác nhau như nhanh, mạnh, đối phó theo nhóm... tương ứng với lượng sát thương cố định. Garelt có thể chủ động dùng nhiều chiêu thức khác nhau để đối phó từng loại đối thủ. Ví như thanh trường kiếm ra đòn nhanh, khá hữu dụng trong việc gây sát thương vật lý. Nhưng khi chạm mặt với những quái vật hay lính tráng có giáp bảo vệ tốt, Garelt có thể yểm phép lên vũ khí này để giải quyết nhanh gọn hơn...

Để tăng thêm sức lôi cuốn, Garelt còn có phép thuật như khả năng nhắc bổng đối phương và vật dụng lên không trung, hay khả năng nhìn trong đêm, xuyên tường... Ngoài ra, người chơi một lần nữa gặp lại cách bố trí các nhánh kĩ năng quen thuộc theo kiểu "Skill Tree" giống của Diablo. Tuy nhiên, thật tiếc là các nhánh kĩ năng sẽ hoạt động ra sao và chi tiết cặn kẽ về chúng vẫn còn là một ẩn số.

Cách chơi tuyến tính chạy theo một nội dung cố định là hướng đi mà nhiều game hành động nhập vai trước đây thường chọn, nay được "gột rửa", chỉnh trang lại trong The Witcher. Dọc theo hành trình của Garelt, bạn có dịp tương tác với hàng trăm nhân vật khác nhau với khoảng hơn 2.000 trang hội thoại và vô số tùy chọn được phân hóa theo nhiều nhánh riêng biệt như trung lập, thiện hoặc ác. Mỗi tùy chọn sẽ đưa người chơi đến những kết cục khác nhau.

QUYỀN NĂNG AURORA

Để tôn thêm vẻ đẹp của trò chơi, CDProjeckt đã rất chăm chút cho phần đồ họa. Được biết, thế giới trong The Witcher được xây dựng và khai thác lại dựa trên bộ engine Aurora của Bioware. Đây là engine của game nổi tiếng Neverwinter Nights trước đây, nhưng đã được chỉnh sửa lại. Bạn có thể cảm nhận được ánh sáng leo lắt, chập chờn trong những hầm ngục tăm tối, hay bóng râm của ngôi nhà, tường thành hiện rõ trên mặt nước dập dìu, yên tĩnh. Ngoài ra, nhà phát triển còn tập trung xoáy vào sự uyển chuyển trong các cử động của từng tuyến nhân vật, thông qua bộ engine vật lý nổi tiếng Karma (từng xuất hiện trong Unreal Tournament, Postal 2 v.v...).

CHẬP CHỜNG... SẢI BƯỚC

Với cốt truyện đậm chất thần thoại, bộ cảnh đồ họa tốt, đan kết vào đó là sự lai tạp thú vị giữa lối chơi nhập vai truyền thống pha lẫn hiện đại, The Witcher đang trên con đường chinh phục các fan nhập vai ở "miền đất hứa" PC. Liệu trò chơi có vượt qua những tên tuổi lớn đi trước để khẳng định mình? Ta hãy chờ xem.

KIỀU OANH
hoang.le@but-tre.com

Đại Hội Võ Lâm

Đại hội Võ lâm đợt 1 đã thành công tốt đẹp với hàng chục ngàn người tham gia

Tuyệt đại Mỹ Nhân **SongSong**

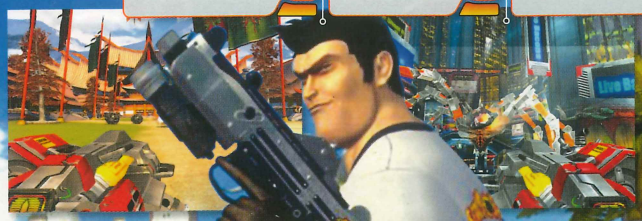
Hẹn gặp lại tại Đại hội Võ lâm đợt 2
ngày 11/09/2005 tại Hà Nội

Công Thành Chiến

Võ lâm truyền kỳ

KINGSOFT VinaGame THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM VPC VNN HA intel

Tên game: Serious SAM 2
Thể loại: Hành động
Phát triển: CroTeam
Phát hành: 2KGames
Ngày phát hành: 10/10/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá



SERIOUS SAM 2
NGƯỜI HÙNG TRỞ LẠI

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Serious Sam từng là trò chơi bắn súng "đã tay" nhất và cũng... "điên cuồng" nhất

"NGƯỜI HÙNG" TRỞ LẠI

Vâng, nếu đã là một fan "gạo cội" của dòng game bắn súng (FPS), chắc bạn không thể quên chàng Sam Stone trong trò Serious Sam xuất hiện cách đây đã gần 5 năm. Vào thời điểm đó, không chỉ bản thân người viết mà rất nhiều gamer đã bị "choáng" khi lần đầu tiếp xúc với trò chơi: lũ quái vật đông không tưởng tượng nổi, không gian bao la rộng lớn và nhất là rất nhiều loại vũ khí... Có thể nói, lúc đó Serious Sam là trò chơi bắn súng "đã tay" nhất và cũng... "điên cuồng" nhất. Sau bản đầu tiên, thừa thắng, nhà phát triển tung tiếp bản mở rộng (rất nhiều người vẫn lầm tưởng là phần 2) với tên gọi The Second Encounter, với hằng hà sa số quái vật và những con trùm khổng lồ. Những cuộc chiến dữ dội lại được dịp bùng phát. Và rồi bẵng đi một thời gian, cuối cùng fan của anh chàng Sam Stone, trong đó có tôi, sẽ được giải "cơn khát" khi phần 2 của game chuẩn bị được tung ra, với lời hứa hẹn của nhà sản xuất: "Serious Sam 2 (SS2) sẽ là một phát đạn cuồng nhiệt xoáy vào tim của mọi fan FPS trên toàn thế giới." Hết sức ấn tượng! Và nếu xem qua những tính năng của SS2, bạn có thể hiểu đây không phải là lời bông đùa...

VŨ KHÍ: "TUYỆT VỜI CÀNG TUYỆT VỜI HƠN"

Điểm đầu tiên SS thu hút người chơi là "kho" vũ khí cực kỳ phong phú: từ dao găm, cưa máy để cận chiến đến các loại súng đủ mọi kiểu dáng, to nhỏ mạnh yếu khác nhau. Chỉ nội việc bấm nút lựa súng cũng đủ khiến người ta... mỏi cả tay! Trong SS2, hầu hết kho vũ khí đó sẽ trở lại, nhưng dĩ nhiên sẽ được "tân trang" cả về hình dáng lẫn cách sử dụng, chứ không "sao y bản chính". Chẳng hạn với cây cưa máy, lần này đã trở thành một khẩu súng bắn ra những chiếc vòng kim loại bén ngót, đồng thời có thể dùng như một vũ khí cận chiến khi cần, hoặc khẩu đại bác cầm tay cũng được "chế" thêm khả năng bắn xa hay gần tùy ý, phụ thuộc theo thời gian "gồng" năng lượng của người chơi... Còn các loại vũ khí mới? Ngoài những loại súng thường thấy trong các game khác, như khẩu tiểu liên bắn hai tay cùng lúc, Shotgun 2 nòng cải tiến... SS2 vẫn theo đuổi truyền thống vui nhộn của mình: tạo ra những thứ gây sự chú ý cả về hình dáng lẫn tên gọi. Chẳng hạn lần này chàng Sam dùng một loại súng có tên "súng con vẹt" (tạm dịch)! Khẩu súng có hình dáng như một con vẹt mang theo bom, khi vừa rời khỏi tay người chơi, nó sẽ tự động lao đến đối thủ gần nhất và phát nổ ngay. Cũng khá tiện lợi chứ nhỉ! Nhưng đừng tưởng dễ xơi, loại súng này sẽ gây khá nhiều phiền toái nếu dùng không cẩn thận: bạn thả chú vẹt này ra khi xung quanh chẳng có đối thủ nào, thì mục tiêu duy nhất chính là bạn! Một loại vũ khí mới khác cũng vui nhộn không kém, đó là một trái cầu gai khổng lồ rỗng ruột, cho phép chàng Sam có thể chui vào trong và... lăn vòng vòng "dí" cán kẻ thù. Nhưng đó chưa phải là tất cả đâu...

BẢN ĐỒ "BAO LA", ĐỐI PHƯƠNG "VÔ TẬN"

Từng làm người chơi choáng ngợp với sự rộng lớn của màn chơi, lũ quái vật hằng hà sa số, lần này trong phần 2, được sự hỗ trợ của một engine mới, SS2 sẽ làm cho bạn phải rơi vào "khủng hoảng" thật sự: theo lời nhà sản xuất, bạn sẽ du hành cùng chàng Sam qua hơn 40 màn chơi, được chia làm 7 khu vực chính: rừng già, đầm lầy, bình nguyên trơ trụi, núi lửa nóng bỏng và những thành phố khổng lồ. Nếu xét về độ rộng và chi tiết của mỗi màn ở phần này, các màn ở phần đầu chưa "thấm vào đâu". Và để trợ giúp cho người chơi có thể "tung tăng" được hết bản đồ, SS2 đã đưa vào một thứ rất tuyệt: những chiếc xe. Hãy thử tưởng tượng cảnh bạn phóng xe trên những hoang mạc bao la hay đồng cỏ ngút ngàn, và xả súng chống lại hàng đàn quái vật từ mọi hướng, tuyệt quá đi chứ! Và không chỉ có xe, game còn cho phép người chơi cưỡi những... con thú, chẳng hạn như kiến khổng lồ hoặc đại loại như vậy.

Còn về quái vật? Sức mạnh của engine mới sẽ giúp cho SS2 có thể "rải đều" quái vật đến từng ô vuông trên màn hình, nói một cách dân dã là "đen kịt"! Nhân vật chính của lũ quái vật tất nhiên vẫn là các con trùm. Bạn sẽ được "diện kiến" những con trùm, mà rất có thể sau khi trò chơi được phát hành, được ghi vào sách kỷ lục Guiness là... sinh vật có "bự" nhất từ trước đến nay trong trò chơi điện tử! Dù chưa có thông tin cụ thể, nhưng chỉ chi tiết này có lẽ cũng đủ làm cho người chơi phấp phỏng chờ đợi.

RẰNG CHỜ SAM...

Tiếp tục phát huy và đầu tư vào các ưu điểm sẵn có, hứa hẹn của nhà CroTeam đã "gãi đúng chỗ ngứa" của các fan. Nếu theo đúng như lịch phát hành, chỉ hai tháng nữa thôi chúng ta sẽ được kiểm chứng những điều này. Sao mà lâu quá!

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Tên game: Cold War
Thể loại: Hành động

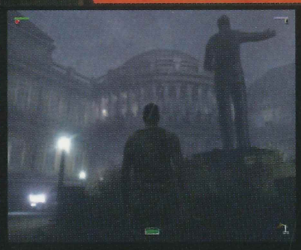
Phát triển: Mindware Studios
Phát hành: Dream Catcher Int.

Ngày phát hành: 27/09/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

XBOX

ĐIỆP VỤ MẬT

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB



Việc gặt hái nhiều thành công của dòng game hành động bí mật (Stealth Action) cùng với sự thu hút rất nhiều fan của các dòng game như Splinter Cell, Metal Gear Solid 3... đã khiến nhiều nhà phát triển bắt đầu cân nhắc, quan tâm hơn về mảng game vốn dĩ lâu nay ít được họ chú trọng. Trong số đó có cả các studio còn khá non trẻ mà điển hình là Mindware, khi họ công bố việc phát hành Cold War trên thị trường vào cuối tháng 9 năm nay.

Trong Cold War, người chơi được sống lại những thời khắc đáng nhớ của cuộc chiến tranh lạnh với bối cảnh vào giữa thập niên 80. Thời điểm diễn ra cuộc chạy đua vũ trang của hai cường quốc mạnh nhất thế giới. Người chơi sẽ vào vai một ký giả người Mỹ, Matthew Carter, được giao nhiệm vụ nằm vùng trong lòng đối phương. Sự việc không may xảy ra khi trong chuyến bay ngắn đến địa điểm thực thi nhiệm vụ, kế hoạch bị lộ, anh bị bắt và tống giam vào nhà lao Ljubjanka. May mắn thoát khỏi ngục tối, chàng ký giả của chúng ta phải đối mặt với một điệp vụ bất khả thi khi phải vừa bảo toàn mạng sống đồng thời phải hoàn thành mật lệnh đã nhận.

Không như đặc vụ Sam Fisher với phục trang bó sát người, được trang bị những vũ khí tối tân như súng hãm thanh F7, SC-20K đa năng... chàng ký giả của chúng ta cũng được trang bị những kĩ năng chiến đấu cơ bản bằng tay không. Điển hình là chiêu kẹp cổ để khống chế đối phương từ phía sau, hoặc cho đo ván bằng nắm đấm thép. Ngoài ra để phòng ngừa bị phát hiện, anh chàng cũng có thể khiêng và giấu các vật thể vào những chỗ kín. Cũng giống như nhiều game Stealth Action khác, bóng tối

luôn là chỗ núp an toàn trong suốt quá trình làm nhiệm vụ. Cold War cũng không là ngoại lệ, bạn sẽ trả giá đắt nếu chẳng may sơ ý để bóng mình hớ hênh dưới ánh đèn đường.

Tuy nhiên, điểm nổi bật trong Cold War có lẽ là khả năng chế tạo vũ khí mới từ các vật dụng mà bạn góp nhặt trên đường đi. Điển hình bạn có thể dùng những viên đạn cao su đánh cắp của một lính canh, sau đó điều chế chúng với thuốc gây mê. Với vũ khí mới này trong tay, bạn có thể yên tâm thực thi nhiệm vụ một cách an toàn, thay vì hùng hục san bằng mọi chướng ngại vật trên đường đi. Cách thức điều chế các món đồ tương tự sẽ được gợi mở thông qua các tài liệu mật, mẩu giấy, mà bạn có thể khám phá trong suốt quá trình hoàn thành trò chơi.

Là một ký giả săn tin, tất nhiên nhân vật chính của bạn không thể thiếu chiếc máy ảnh - vật bất ly thân. Nhân vật chính của chúng ta cũng không là ngoại lệ. Chiếc máy ảnh của anh ta ngoài chức năng chụp ảnh thông thường, còn là món đồ hữu hiệu (có tác dụng y hệt chiếc ống nhòm dò nhiệt của chàng điệp viên Sam Fisher) phát các tia X để dò các mục tiêu đằng sau các lớp tường nhằm đề phòng trường hợp xấu như lính canh mai phục...

Được phát hành trên PC và XBOX , Cold War không có ý định làm cuộc bứt phá đồ họa như Fear, Ninja Gaiden nhưng chất lượng hình ảnh được đảm bảo duy trì ở mức thiết lập tốt, để truyền tải hết đến người chơi các địa danh nổi tiếng. Ngoài ra, chuyển động của nhân vật cũng sẽ được "chăm sóc" chu đáo từ nét mặt, điệu bộ... để làm người chơi hài lòng nhất. Hy vọng với cốt truyện hấp dẫn, được dàn dựng công phu và những tư tưởng mới trong gameplay, Cold War có thể cất tiếng nói của riêng mình bên cạnh các dòng game hành động ẩn nấp nổi tiếng khác.

KIỀU OANH

PlayStation 2

Tên game: Trapt
Thể loại: Hành động

Phát triển: Tecmo
Phát hành: Tecmo

Ngày phát hành: 09/2005
ESRB: Mature

Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1

TRAPT

CẠM BẪY

Các bánh răng sắc nhọn chạy dọc ven tường từng là nỗi ám ảnh của bạn trong "Prince of Persia". Những rừng chông nằm phủ lấp dưới chân Kratos (God of War), khiến bạn không khỏi lúng túng mỗi khi nghĩ cách hóa giải…Vâng tôi đang đề cập đến những "cạm bẫy" mà bạn không ít lần đối mặt trong các trò chơi. Đã bao giờ bạn nghĩ đến việc hoán đổi vị trí bị động trên? Nhường công việc giải quyết các bẫy cho đối thủ trong trò chơi, và trở thành người chủ động bố trí công việc này. Đây là chuyện thật hy hữu, nhưng lại là cách mà tên tuổi kì cựu Tecmo đang muốn áp dụng trong game mới của mình mang tên Trapt.

ÂM MƯU KHƠI NGUỒN MỌI CHUYỆN...

Bi kịch vương triều xảy ra với công chúa Allura, khi phụ vương của cô bị chính bọn cận thần thân tín của mình rắp tâm hãm hại. Âm mưu thành công và Allura nhanh chóng bị khép vào tội ám sát người thân mà mình yêu thương. May mắn thay trước khi bị kẻ thù truy sát cô đã kịp bỏ trốn vào rừng sâu "Black Forest". Chính tại đây sức mạnh quỷ dữ sai khiến đã biến cô thành con người mới với khả năng đặt bẫy "Trapt". Nóng lòng lôi kẻ chủ mưu ám sát cha mình ra ánh sáng, Allura trở về cung điện xưa với kế hoạch đã được định sẵn.

CÁCH CHƠI LẠ ĐỜI

Vẻ ngoài của Trapt thường khiến nhiều người chơi lầm lẫn rằng game chỉ là pha rượt đuổi thót tim tương tự như dòng Clock Tower hay gần đây là Haunting Gound. Nhưng nếu xem qua đoạn phim demo hoặc từng chơi qua dòng game Deception trước đây, bạn sẽ mau chóng nhận ra Trapt có gameplay bám rất sát với tiêu đề của mình. Ứng với từng cảnh chơi, bạn sẽ được lựa chọn số lượng bẫy nhất định. Sau khi hoàn tất giai đoạn hoạch định bẫy, người chơi sẽ tự do bài trí các bẫy này vào những vị trí họ cảm thấy hiệu quả nhất.

Đến lúc này mọi thứ gần như đã hoàn thành, người chơi chỉ làm công việc... chờ kẻ thù vào bẫy và chuẩn bị kích hoạt chúng. Nghe có vẻ đơn giản nhưng sự việc dường như không đơn giản tí nào! Bởi mọi khó khăn đều phụ thuộc vào công đoạn "kích hoạt" này. Ngoài việc dụ kẻ thù vào "bẫy" người chơi phải thao tác đúng, chính xác từng phím bấm (ứng với từng loại bẫy), trước khi con mồi kịp thoát khỏi bẫy. Nếu việc này tiến hành suôn sẻ, chúng sẽ nhận đầy đủ mức sát thương mà bẫy gây ra. Ngược lại nếu hấp tấp, nhanh nhẩu đoảng, nhẹ thì bạn có thể trượt con mồi trong nháy mắt và để chúng phản đòn, tồi tệ nhất là "gậy ông đập lưng ông". Bạn có thể "game over" bằng chính cái bẫy mà mình đã dày công dàn dựng trước đó.

BẬC THẦY CỦA VIỆC ĐẶT BẪY

Không khô khan hay chỉ giới hạn công việc đặt bẫy dừng lại ở chính các "đồ nghề" mà nhân vật chính Allura có thể mang theo, Tecmo mở rộng sự sáng tạo và quan sát của người chơi bằng việc đặt bẫy ngầm, trải khắp mọi ngõ ngách của cung điện. Người chơi phải tìm ra "sợi dây liên kết" giữa các bẫy mình hiện có với các bẫy ngầm này để tạo các đòn "liên hoàn bẫy" đẹp mắt. Ví như bạn có thể dùng bàn nam châm để giữ chân đối phương sau đó bật một công tắc ẩn để kích hoạt dàn đèn kiểu đang đung đưa trên đầu chúng, rồi kết thúc cú liên hoàn bằng quả cầu dung nham chẳng hạn… Các bẫy càng công phu phức tạp, hiệu quả sát thương càng cao; đồng nghĩa với lượng tiền thưởng mà người chơi nhận được càng nhiều. Và họ có thể dùng số tiền này trang trải cho các bẫy cao cấp và nguy hiểm hơn…

Ngoài phần chơi theo cốt truyện Trapt được bổ sung hai phụ lục khá hấp dẫn bao gồm "The Survival Mode" và "Bonus Story Mode". Trong Survival Mode người chơi cố tìm cách lẩn trốn kẻ thù, đồng thời tìm cách duy trì lượng điểm thưởng càng cao càng tốt. Trong khi đó Bonus Story Mode sẽ dành cho những "hardcore fan" muốn tìm hiểu cặn kẽ, tường tận câu truyện theo nhiều hướng khác nhau.

ĐỒ HỌA

Trong lần tái ngộ này, Trapt cũng được tu chỉnh lại bộ cánh đồ họa vốn được xem là một trong những thế mạnh hiện nay của Tecmo. Ngoài công việc trang hoàng cho cử động, phục trang của các nhân vật, Trapt đặc biệt nhấn mạnh nét công phu, hoành tráng trong từng chi tiết nhỏ của các bẫy để nêu bật sự đáng sợ của chúng. Theo đó, nhà sản xuất game cố gắng tận dụng tài nguyên hiện có của PS2 để đảm bảo tốc độ khung hình trong phạm vi tốt nhất có thể để làm hài lòng hầu hết người chơi.

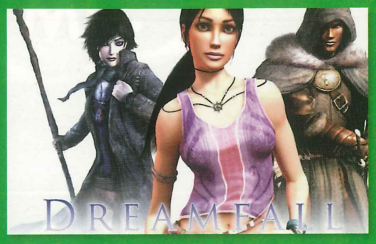
BAO GIỜ PHÁT HÀNH

Trapt sẽ có mặt vào khoảng tháng chín năm nay, chắc chắn đây là trò chơi không thể thiếu của các fan của sêri Deception từng đình đám trên hệ PS trước đây. Nếu bạn chưa có dịp tiếp cận với dòng game này thì đây là cơ hội không thể bỏ qua. Tuy nhiên trước khi muốn trở thành "Trapt Master" bạn nên xem mình đã thuộc hàng 17+ chưa nhé.

KIỀU OANH

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 9

Dreamfall : The Longest Journey



Phát hành: Funcom
Phát triển: Funcom
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/09/2005

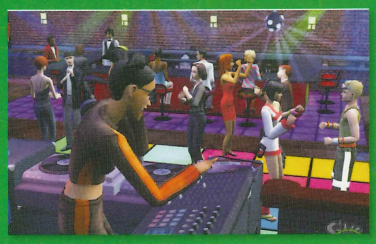
Moto GP 3

Phát hành: THQ
Phát triển: Climax Studios
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 02/09/2005

Indigo Prophecy

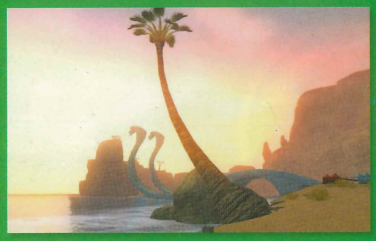
Phát hành: Atari
Phát triển: Quantic Dream
Thể loại: Hành động – Phiêu lưu
Ngày phát hành: 06/09/2005

The Sims 2 : Nightlife



Phát hành: EA Games
Phát triển: Maxis
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 09/2005

EverQuest II : Desert of Flames

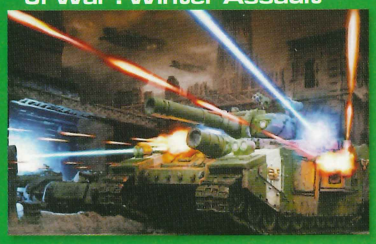


Phát hành: Sony Online Entertainment
Phát triển: Sony Online Entertainment
Thể loại: MMORPG
Ngày phát hành: 12/09/2005

Ultimate Spider-Man

Phát hành: Activision
Phát triển: Beenox
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 13/09/2005

Warhammer 40,000 Dawn of War : Winter Assault



Phát hành: THQ
Phát triển: Relic
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 19/09/2005

Myst V : End of Ages

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Cyan Worlds
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 20/09/2005

Fable : The Lost Chapter

Phát hành: EA Games
Phát triển: Lionhead Studios
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 20/09/2005

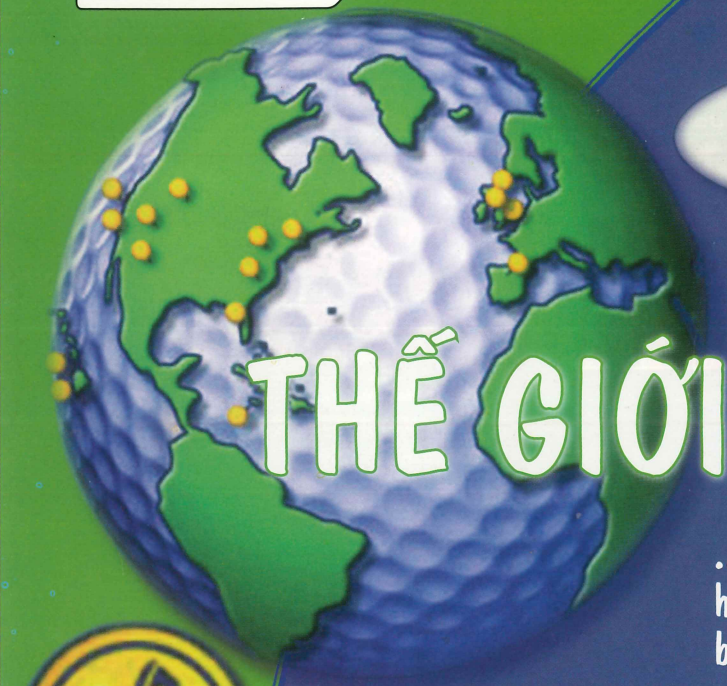
The Suffering : Ties That Bind

Phát hành: Midway Games
Phát triển: Surreal Software
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 26/09/2005

Cold War

Phát hành: DreamCatcher Interactive
Phát triển: Mindware Studios
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 27/09/2005

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.
HUY NAM



Sid Meier's SIM Golf™

THẾ GIỚI TRONG MƠ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

...Sáng tạo và hòa mình vào tác phẩm, là điểm hấp dẫn mà bất kỳ game xây dựng nào nếu biết vận dụng vững vàng đều sẽ thành công...

Tiếng gậy quật chắc gọn và chính xác. Quả banh trắng tí hon bay lên không trung mạnh mẽ như thể muốn chinh phục những quy luật thiên nhiên. Phóng tầm mắt ra xa hơn, ngoài kia nhiều công trình mới đang được khởi công xây dựng. Không gian nâng cao, tầm nhìn mở rộng, bạn mỉm cười mãn nguyện, lòng ngập tràn cảm xúc khi ngắm "cơ nghiệp" dày công tạo dựng qua bao năm tháng: một sân golf tầm cỡ để bạn xách túi gậy đi lang thang trong những ngày nắng đẹp. Hãy thử... nhéo mặt mình một cái, không cần phải tự hành xác đâu bạn ơi! Đó không phải là giấc mơ, mà chính là hiện thực được Firaxis và Maxis đem đến cho các gamer PC thông qua trò chơi mô phỏng Sid Meier's SimGolf.

Sáng tạo không giới hạn...

Sáng tạo và hòa mình vào tác phẩm, là điểm hấp dẫn mà bất kỳ game xây dựng nào nếu biết vận dụng vững vàng đều sẽ thành công, và SimGolf đã nắm được điều đó. Khởi sự khiêm tốn với 100.000USD, bạn phải lựa chọn và mua một mảnh đất để an cư lạc nghiệp có 4 loại đất: hoang mạc khô cằn đầy sỏi đá - vốn khó khăn cho những người mới bắt đầu, bờ biển nhiệt đới với những hàng cây xôn xao mời gọi - đòi hỏi nhiều chi phí đầu tư, khu đất cổ được bao quanh bởi cung điện sừng sững đặc trưng của nước Anh và loại đất thường, xem ra có vẻ thích hợp với các tay mơ hơn cả! Từ đây, bạn sẽ bắt đầu thực tập những phẩm chất cần thiết của một nhà lãnh đạo (quản lý), người thiết kế (trí tưởng tượng) và một tay chơi golf chuyên nghiệp (đôi chút liều lĩnh).

Trước khi có thể "quật" những cú bóng đầy hứng khởi, việc đầu tiên bạn cần làm là tạo sân golf. Hãy xem "bộ đồ nghề xây dựng" game cung cấp cho bạn có những gì? Điểm phát bóng, lỗ golf, hố cát, cỏ, bụi rậm, đường lăn bóng... Tất cả đều đơn giản và đầy đủ, được tích hợp trong một menu. Không phức tạp như Golf Tycoon, nhưng chỉ với một chút hòa trộn các công cụ nêu trên, nâng địa hình lên xuống một tí, hàng trăm lỗ golf độc đáo sẽ lần lượt ra đời từ chính bàn tay của bạn, thu hút nhiều khách đến tham quan. "Vậy tôi có thể tự do xây dựng những lỗ golf khó khủng khiếp hay dễ bất ngờ?" Điều đó còn tùy. Đừng quên bạn không chỉ là một khách đánh golf thông thường, mà còn là một nhà quản lý với trách nhiệm nặng nề. Với phương châm "Khách hàng là thượng đế", hãy tạm gạt bỏ sở thích cá nhân sang một bên và tạo ra những sân golf vừa phải để phục vụ những vị khách khó tính. (Nhưng, có ai cấm bạn kết hợp sở thích với lợi nhuận đâu! Nếu khéo léo kết hợp cái đầu óc thẩm mỹ và bàn tay rê chuột linh hoạt, bạn sẽ vừa sở hữu các sân golf trong mơ vừa đáp ứng được nhu cầu khắt khe của từng "Thượng đế".)

Để giúp bạn "tô" thêm sắc màu vào bức tranh toàn cảnh, game đưa ra một số lượng lớn đồ trang trí. Thử tô điểm vào màu xanh phủ khắp nơi, một chút tim tím ven đường của cây cảnh, thay chiếc cầu trắng nhàm chán bằng cây cầu trang sức hoa lệ trị giá... 5000USD, chúng sẽ khiến khách tham quan phải ồ lên ngưỡng mộ! Trang trí đúng điệu không chỉ đơn thuần mang lại bức tranh

Tên game: SID MEIER'S SIM GOLF
Thể loại: Mô phỏng/Xây dựng
Phát triển: Firaxis Games/Maxis
Phát hành: EA Games
Ngày phát hành: 23/01/2002
ESRB: Teen
Cấu hình: PII 300 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 8MB, HDD 300MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

hài hòa màu sắc mà còn là món quà đáng giá cho những ai đã "dạo" chơi hết lỗ golf trên khu đất của bạn.

Ngoài ra, để câu khách (và hầu bao của họ) thì dịch vụ là thứ đáng quan tâm đối với bất kỳ nhà cung cấp nào. Tạo nên SimGolf có bàn tay to lớn của Maxis "nhúng vào". Cái phong cách của The Sims đã được hãng lồng vào trò chơi. Mọi nhân vật đều có chỉ số sức khỏe, thay đổi tùy theo hoàn cảnh và ảnh hưởng ít nhiều đến kết quả chơi golf. Vì vậy, các dịch vụ trong sân golf của bạn đóng vai trò rất quan trọng: từ những thứ cơ bản nhất như hướng dẫn viên giúp khách làm quen với golf, nơi bán nước để giải tỏa cơn khát bất tử, đến thuê người làm sạch cỏ dại có thể làm vướng tầm chơi của khách... Sau này, sân golf càng mở rộng, con số trên càng nhiều, các dịch vụ trở nên cao cấp hơn, bạn buộc phải phát triển theo quy luật thị trường để tồn tại, do đó tiền đầu tư cũng tăng theo cấp số nhân.

Hòa mình vào tác phẩm

Từ "Sim" trong cụm từ "Sid Meier's SimGolf" rất ý nghĩa. Cái siết tay hợp tác giữa Firaxis và Maxis đã quyết định lối chơi của game: mảng xây dựng chịu ảnh hưởng Sim City và Civilization III, còn phần vào vai lại thấp thoáng bóng dáng 2 chữ: "The Sims". Bạn xây dựng khu sân golf xong, không chỉ để ngắm, mà còn để chơi. Với một tay golf nghiệp dư có sẵn, bạn hoàn toàn có thể thoải mái chỉnh sửa ngoại hình, tính cách, kỹ năng của nhân vật một cách thỏa thích.

Phần ngoại hình tuy không quan trọng nhưng lại là lợi thế ghi điểm của game đối với người chơi muốn bộc lộ cá tính qua nhân vật. Theo tài liệu "readme" đi kèm, người chơi có thể đưa khuôn mặt tùy ý vào game với bước thực hiện khá phức tạp. Do vậy, tốt nhất bạn nên tải trên mạng về cho chắc ăn.

Tính cách cũng là một điểm thú vị. Có 5 loại ô bạn nên đánh dấu chọn: sạch sẽ, chủ động, vui tính, hướng ngoại, dễ thương, vì nếu không, game sẽ tự động hiểu tính cách của nhân vật trái ngược với trên. Tính tình tiêu cực là một "vật cản" đáng ghét trong việc kết bạn cùng khách hàng, những con người đáng yêu đem lại lợi nhuận hàng ngày cho túi tiền của bạn. Nhưng cũng như ngoại hình, tính cách chỉ là "vật trang trí", không ảnh hưởng đến tài năng kiệt xuất trong tương lai của một tay golf đầy hứa hẹn, chuẩn bị thách đấu với hàng trăm tay golf khác, và sẽ thẳng tiến trên con đường chinh phục các lỗ golf đẳng cấp thế giới...

Bạn đừng cười, vì có thể tôi nói hơi quá, nhưng đúng là nhân vật dưới sự dào tạo của bạn, có khả năng chinh phục chuyện "xa vời" đó! Trải qua càng nhiều cuộc đấu, đánh càng nhiều cú banh xuất thần... hay chỉ đơn giản đạt được các giải thưởng về thiết kế sân golf (một cách nâng cấp "láu cá"), nhân vật càng có nhiều điểm kỹ năng để phân phối cho 10 kỹ thuật tiêu biểu nhất trong việc chơi golf: lực đánh, đánh xa, điều khiển gậy gỗ, điều khiển gậy sắt, điều khiển gậy đẩy, đánh từ trái sang phải hay ngược lại, đánh bổng, đánh thẳng vào tâm banh và cả... may mắn. Tuy nhiên trước khi bạn đánh đường bóng đầu tiên, tôi phải cảnh báo, game không hề chuyển sang góc nhìn thứ nhất như trong Sim Theme Park hay góc nhìn thứ ba như Tiger Woods.

Thời gian trôi qua, lúc này hẳn bạn đã là một tay tài phiệt hùng mạnh kiêm luôn nhà chơi golf đại tài. Nhưng mục tiêu của bạn vẫn còn đó chừng nào chưa khắc tên mình trên các cúp thi đấu, hãy tiếp tục bỏ tiền thâu tóm

Kinh nghiệm

- Mỗi người phục vụ có trình độ làm việc khác nhau, hãy dựa theo đó mà xếp đặt cho hợp lý.
- Xây các lỗ golf sao cho giao thông thuận tiện. Khoảng cách lỗ trước và sau không xa nhau quá, cách đơn giản nhất là xây theo kiểu xoáy ốc, từ tâm dần ra ngoài.
- Chỉ nên xây thêm các lỗ golf sau khi mở rộng địa bàn, nếu bạn nóng vội dồn nhiều lỗ trên một mảnh đất nhỏ nhoi thì khu vực đó trông rất lộn xộn.
- Khởi đầu, bạn nên mua các loại đất có kèm theo các căn nhà miễn phí.
- Bạn có thể "ăn gian" một tí, bằng cách để nhân vật mình chọn đánh golf, rồi xây dựng các đường banh lăn tại vị trí banh sắp rơi.
- Xây dựng sân golf phù hợp với kỹ năng đánh golf của nhân vật bạn chọn, là ý tưởng không tồi.
- Đừng xây nhà, kỳ quan cản trở tầm đánh golf của khách.
- Các kỳ quan ảnh hưởng khác nhau đến tâm trạng của khách, như kết thúc hạnh phúc, chơi nhanh hơn... hãy theo đó mà sắp xếp chúng sao cho hợp lý.
- Đừng xây các sân golf chồng chất hoặc sát nhau quá, nếu có trái banh nào lạc đường thì...

các sân bãi khác trên thế giới, sáng tạo ra các lỗ golf thật độc đáo và hưởng thụ các tác phẩm cá nhân bằng góc nhìn sắc sảo của một tay golf lão luyện.

Hình ảnh - âm thanh

Game "khóa" hình ảnh ở mức 800x600 (toàn màn hình). "Khóa" ở đây nghĩa là, bạn không được chỉnh sửa gì cả. Toàn bộ hình ảnh được thiết kế 2D, có thể xoay chiều trái, phải cộng với chức năng phóng to, thu nhỏ để người chơi có thể phóng tầm mắt ngắm nhìn sân golf xanh ngắt mà mình tạo ra. Nhưng thật lòng mà nói, cả phóng to lẫn thu nhỏ chẳng giúp bạn quan sát được gì hữu ích ngoài những khung ảnh vỡ vụn, một lỗi mà hầu hết các game cùng thời đều mắc phải (cứ lấy Commandos ra làm ví dụ). Nhìn chung, phần hình ảnh của Sid Meier's SimGolf vẫn chấp nhận được, không đến mức quá tệ. Bù lại cho sự thô thiển về hình ảnh, game có tông màu trông rất tươi vui.

Đa phần âm thanh nền trong game là những hiệu ứng kỳ cục như tiếng cười, tiếng la hét, khóc tức tưởi... dường như chúng mang trong mình sắc thái ngôn ngữ ngộ nghĩnh của The Sims! Còn phần nhạc? Thỉnh thoảng, cũng có những bản nhạc Jazz nhẹ nhàng xuất hiện trong game, nhưng nó chỉ nổi lên rộn rã chừng nào có sự kiện gì đó xảy ra. Và cuối cùng, tuy chiếm thiểu số, nhưng các âm thanh phụ như tiếng vụt gậy chắc gọn, tiếng banh rơi "tõm" xuống nước, rơi vào lỗ rất đậm "chất golf"... có hiệu quả không thua kém gì thứ âm thanh nền tức cười trên!

Các mặt khác

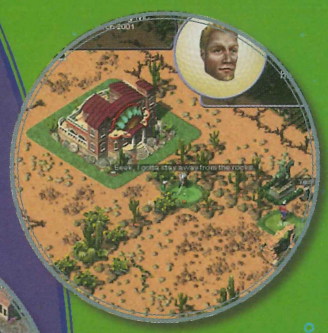
Những ưu điểm ngoài lề nằm ở các tính năng thú vị mà game cung cấp. Chẳng hạn: chế độ "themes" liên quan tới loại khách và cách họ cư xử với nhau, nhờ thế lần chơi sau sẽ mang cảm giác mới mẻ hơn. Hay bạn có thể lưu trữ sân golf hấp dẫn nhất và nhân vật nổi bật nhất để đem sử dụng cho chức năng đấu giải. Nhất là chế độ Sand Box cho xây dựng miễn phí, để người chơi có thể xâu kết các lỗ golf hoàn hảo như mong đợi bất cứ lúc nào nổi hứng.

Game chỉ có vài lỗi nhỏ như đôi khi bạn thấy việc xây đường là phí phạm, nhưng bạn khó lòng hồi lại hành động nếu lỡ xây xếp chồng (bạn xây hố cát, rồi tạo con đường băng qua hố cát đó, vậy là đừng mơ đến chuyện click chuột phải để xóa hố cát, game chỉ cho xóa những gì được xây gần nhất - tức là con đường). Nếu những lỗi lẻ tẻ đó chưa đủ "hạ gục" niềm vui của bạn thì "ngón đòn hiểm" như treo game khi tổ chức giải đấu quá lớn (hơn 18 lỗ) hoặc không cho quay lại chốn cũ khi đã yên thân nơi đất mới, sẽ khiến cơn bực tức trong bạn trỗi dậy. Nhưng cũng còn may là lỗi không xảy ra thường xuyên. Phần lớn thời gian chơi, Sid Meier's SimGolf mang lại cho bạn cảm giác thư giãn nhẹ nhàng không kém gì những game xây dựng hàng đầu một thời.

Kết luận

Một lời khen e rằng không đủ đối với một tác phẩm như Sim Golf. Thị trường game xây dựng hiện nay ngày càng vắng bóng những trò chơi hay như thế. Vậy tại sao bạn không vặn ngược đồng hồ quay về quá khứ để có được những giờ phút giải trí dễ chịu với Sid Meier's SimGolf nhỉ!

TRẦN HỮU ĐẠI ĐỒNG



CƠ HỘI VIỆC LÀM TẠI MỘT CÔNG TY NĂNG ĐỘNG VÀ SÁNG TẠO

FPT COMMUNICATIONS

TUYỂN NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE - GAME MASTER

Mã số tuyển dụng: GM04-MU

Công việc :

- Hỗ trợ các khách hàng sử dụng Game Online (MU)
- Quản lý hệ thống diễn đàn (Forum)
- Kiểm tra, Debug các lỗi trong Game
- Giao tiếp, thu thập các phản hồi từ phía người chơi Game Online

Yêu cầu chung :

- Đã tốt nghiệp Cao Đẳng, Đại Học hoặc sinh viên CĐ, ĐH năm cuối (kèm theo bảng điểm)
- Có kiến thức tốt về các Game Online đang có hiện nay như PTV, MU, LineageII,...
- Tiếng Anh bằng B trở lên
- Có khả năng trình bày và giao tiếp tốt
- Có khả năng làm việc với cường độ cao
- Ưu tiên ứng viên có kinh nghiệm tốt về các Game Online như MU, PTV, LineAgeII,...

Quyền lợi:

- Lương thỏa thuận
- Môi trường làm việc năng động và có cơ hội thăng tiến.

Hồ sơ gồm:

- Đơn xin việc (ghi rõ kinh nghiệm làm việc nếu có)
- Sơ yếu lý lịch có thị thực
- Bản sao các văn bằng chứng chỉ
- Giấy chứng nhận sức khỏe
- 02 ảnh 4x6 mới nhất (01 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

Hạn nộp hồ sơ: 10/09/2005

Nộp hồ sơ tại: CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT
68 Võ Văn Tần, Quận 3, Tp.HCM
(Ghi rõ vị trí, mã số dự tuyển và số điện thoại liên lạc bên ngoài hồ sơ. Chỉ thông báo đến những thí sinh trúng tuyển. Không liên lạc qua điện thoại)

JOURNEY to the CENTER of the EARTH

CUỘC DU HÀNH VÀO LÒNG ĐẤT

--- [Kỳ 3] ---

Số báo trước đã đăng tải những hướng dẫn các màn đầu của trò chơi. Số này chúng ta cùng tiếp tục cuộc phiêu lưu nhé!

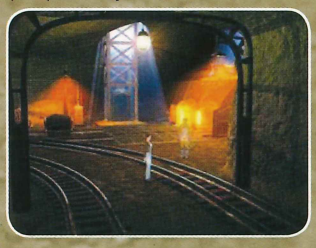
MINES

Dao (knife) và mã tấu (machete) đã tự động quay lại thanh đồ dùng khi bạn rời khỏi làng.

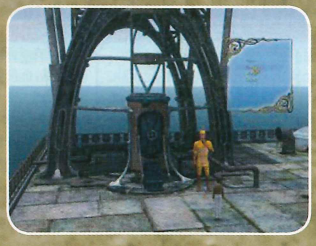
1 Ra khỏi tàu, đến nói chuyện với thuyền trưởng, vị này sẽ cho bạn thẻ ra vào khu mỏ nếu bạn giúp chuyển quà cho người bạn của ông ta.

2 Đi đến chiếc xe dùng để di chuyển trong mỏ, đẩy nút tròn đi xuống theo đường rãnh để khởi động xe chạy vào khu khai thác kim cương đưa quà cho người khổng lồ tên Macro Fi. Anh ta sẽ nhờ bạn chuyển thông điệp cho thuyền trưởng Angus.

3 Trở lại bến tàu đưa thông điệp cho Angus và nhận thẻ tự do ra vào khu mỏ (visitor's pass). Đi vào trong mỏ gặp Firmin, anh ta đưa cho bạn một tờ đơn (order slip) để đi lấy cái lọc (filter) sửa máy cho anh ta.



4 Đi đến thang máy (derrick elevator) gần đó để lên giàn khoan (tạm gọi là thang máy số 1 nhé). Tiến về bên phải màn hình, nói chuyện với người đứng gác thang máy (geyser elevator) (thang máy số 2) biết được: chỉ những người có thẻ nhân viên (managerment staff card) mới có thể sử dụng thang máy này.



5 Muốn quan sát dễ dàng hơn, bạn chỉ cần đi ra giữa sân, lập tức bạn sẽ thấy được toàn cảnh thu nhỏ của giàn khoan để chọn nơi đến chính xác.

6 Đi đến khu nhà lớn nói chuyện với Amalia biết rằng Kia Tran (chắc là người Việt), làm công việc phân loại trong khu nhà này để có thẻ ra vào thang máy số 2. Nhặt tờ giấy dưới chân đọc xem nó viết gì nào.

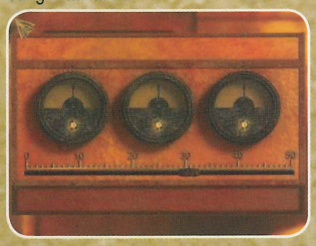
7 Phía sau lưng bạn là lối vào các dãy kệ, nhặt cái lọc ở kệ thứ 2. Đến kệ thứ 3 nhặt giấy, viết chì ở gần cái thang kết hợp chúng lại ta sẽ có 1 lược đồ (diagram)

8 Đi tiếp vào bên trong, tại khu vực phân loại, hãy đọc thông tin trên bảng thông báo rồi nói chuyện với Kia Tran. Đừng tin, anh ta nói dối đấy.

9 Trở về mỏ đưa cái lọc (filter) cho Firmin, bạn nhận được tờ ghi chú (calculation sheet) để dựa vào đó điều chỉnh lại tần số của máy. Đọc ghi chú trong máy tính, chọn mục

encyclopedia đọc kết quả tính toán.

10 Hãy đi đến cái máy nằm gần thang máy số 1 và bắt đầu điều chỉnh. Dựa vào kết quả tính toán, bắt đầu từ trái sang phải nhé, chuyển đồng hồ thứ nhất sang đèn xanh và nhấp chuột vào mức 15 trên vạch điều chỉnh. Cứ như thế lần lượt cho 3 đèn. Nếu làm đúng tất cả đèn sẽ chuyển sang màu xanh.



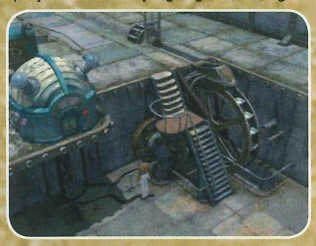
11 Thông báo với Firmin đã chỉnh xong, trong thanh đồ dùng xuất hiện bản đồ giàn khoan vẽ bằng tay. Chú ý vào mũi tên nhé.

12 Lên trên giàn khoan đến trạm giám sát ở góc bên phải màn hình, các hệ thống báo động đều được đặt ở đây. Nhặt miếng sắt (sheet of iron) ngay dưới chân máy giám sát.

13 Nhìn vào máy, nhiệm vụ là di chuyển các phím đen sang bên phải và các phím trắng sang bên trái sao cho thứ tự các con số trên các phím không thay đổi. Trình tự như sau: bắt đầu chuyển 1 phím đen sang phải, 2 phím trắng sang trái, 3 phím đen, 4 phím trắng, 5 phím đen, 5

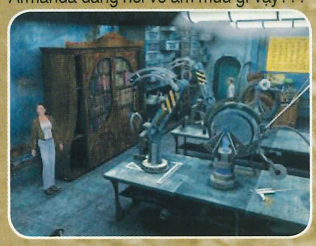
phím trắng, 5 phím đen, 4 phím trắng, 3 phím đen, 2 phím trắng và 1 phím đen cuối cùng. Xong.

14 Đó chỉ là tắt hệ thống báo động thôi, bạn còn phải tìm cách đuổi Hutha Meo rời khỏi vị trí gác nữa: lấy miếng thiếc chặn nguồn nước rồi theo cầu thang xuống phía dưới dùng mã tấu (machete) cắt dây trên cái trục quay nhỏ làm máy ngưng hoạt động.



15 Chạy đến báo với Hutha Meo, khi anh ta đi khỏi bạn lẻn ngay vào trong thang máy. Khung bên tay phải giống cái lược đồ mình có nè, làm liền...ồ.

16 Vào phòng thí nghiệm ở cuối đường, Arian tự động nấp vào góc tối trong phòng khi thấy Armanda. Mà Armanda đang nói về âm mưu gì vậy???

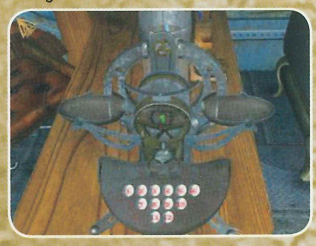


17 Đợi Armanda rời khỏi phòng, hãy đến bồn rửa tay nhặt lọ

acid (phial of acid).

18 Sau đó chạy đến cái bàn có bảng hệ thống tuần hoàn các nguyên tố hóa học ở bên trên, đọc tờ giấy phía dưới bàn. Nó là gợi ý để tìm quả banh (unique ball).

19 Nhìn vào cái cân trên bàn: có 12 quả banh và nhiệm vụ của bạn là phải cân các quả banh để tìm ra quả banh nặng nhất trong 3 lần cân thôi nhé. Có nhiều cách để làm điều này nhưng tôi sẽ trình bày cho bạn 1 cách tôi cho là khá đơn giản:



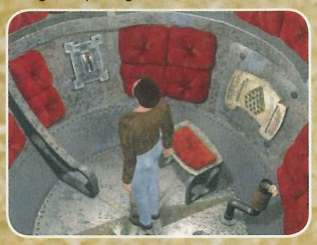
Lần cân thứ 1: chia đôi số banh cho 2 bàn cân (6-6). Chọn ra bên nặng hơn.

Lần cân thứ 2: tiếp tục chia đôi số banh vừa chọn (3-3). Chọn ra bên nặng hơn.

Lần cân thứ 3: chọn ra 1 quả banh cân với 2 quả banh kia rồi nhấp chuột vào quả banh ở bàn cân nặng hơn bạn sẽ lấy được quả banh nặng nhất (unique ball) trong thanh đồ dùng. (nếu tìm đúng thì khi nhấp chuột lên bàn cân dấu hiệu bàn tay sẽ không xuất hiện nữa)

20 Nhấp chuột vào két sắt kế bên: cần thêm thông tin. Chạy đến tủ sách đọc thông tin từ cuốn sách ở ngăn thứ 2. Ra khỏi phòng, cửa bị khóa rồi! nếu muốn đi ra phải dùng lọ acid để mở cửa thôi.

21 Đến thang máy, lắp quả banh vừa tìm được vào cái ống đứng kế bên cái ghế... Thấy mình đang ở trong căn phòng bí mật của Alexander



22 Đọc thông tin trong cuốn sách đặt trên bàn làm việc và lấy đĩa CD (disk), cuộn phim (reel of film), tấm hình. Save game ở đây trước khi làm điều gì khác.

23 Bây giờ có 2 lựa chọn cho bạn:

- Quay trở về mặt đất và đem theo toàn bộ bí mật của thế giới dưới lòng đất bằng cách bước vào cánh cửa to trong phòng. Xem đoạn phim cắt và... kết thúc game!

- Nếu bạn muốn tiếp tục ở lại vạch trần âm mưu của vị viện trưởng Alexander thì hãy quay lại giàn khoan... game tiếp tục.

(Còn tiếp).

ĐAN QUYÊN

TUYỂN DỤNG
(Làm việc tại TP. HCM)

gameloft

Tập đoàn 100% vốn của Pháp

1. Điều phối dự án (Game Producer) PM01

Mô tả công việc: lên kế hoạch, điều phối thực hiện các dự án sản xuất phần mềm.
Yêu cầu: Yêu thích, có kiến thức, kinh nghiệm chơi và đánh giá video games. Kỹ năng tổ chức, quản lý, giao tiếp tốt, tiếng Anh lưu loát, có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

2. Lập trình viên (Software Developer) SD03

Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm.
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++...; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh; có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

3. Thiết kế Video Game (Game Designer) GD02

Mô tả công việc: Sáng tạo ý tưởng và thiết kế game cho mobile. Đánh giá, thực hiện thiết kế game cùng nhóm chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers...)
Yêu cầu: Sáng tạo các game có tính khả thi trên mobile. Có kinh nghiệm và say mê về video game 2D, 3D. Có khả năng tổng hợp, phân tích và viết (bằng tiếng Anh) tốt. Cầu tiến, thích áp lực cao. Có các kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế.

www.gameloft.com - Môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh, liên hệ levutuenuong@gameloftvn.com Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP.HCM

www.gameloft.com

"Bộ cánh" ColorsIT

Thùng (case) máy tính không đơn thuần chỉ làm khung "đỡ" linh kiện mà còn thể hiện phong cách của chủ nhân. Giải nhiệt và nguồn còn là hai yếu tố không kém quan trọng của thùng máy tính khi hệ thống được trang bị bộ xử lý, RAM tần số ngày càng nhanh; card màn hình ngày càng đồ sộ và mạnh... Rõ ràng những thùng máy có không gian chật hẹp, thiếu quạt hút và sử dụng bộ nguồn 350W không còn phù hợp.

Đối với dân chơi game "thứ thiệt", việc tậu được bộ "cánh" PC thật ngầu, bộ nguồn công suất lớn và bộ tản nhiệt tốt còn mang lại niềm tự hào. Những bạn có "hầu bao" rủng rỉnh chọn mua "bộ cánh" hàng độc khá là đơn giản nhưng với túi tiền ...hay "than thở" thì sao? Đừng lo lắng! Ba thùng máy thương hiệu ColorsIt sau đây có thể "hợp" với bạn.

ATX- G8018L

"Bộ cánh" đầu tiên mang mã số ATX-G8018L sử dụng độc một màu bạc quí phái. "Cánh cửa" mặt trước thiết kế thật "ngầu", mô phỏng mặt người ngoài hành tinh có hai con mắt màu xanh ấn tượng. Bên dưới cánh cửa là những vòng oval thoát nhiệt. Quai xách phía trên thùng máy cho phép mang đi thuận lợi; đặc biệt tích hợp nút Power, Reset để tránh tắt nguồn vô tình. Thêm điểm hấp dẫn cho "bộ cánh" này là nắp đậy bên trái không hoàn toàn bằng nhôm mà được kết hợp với tấm plastic trong suốt, gắn thêm hai quạt hút tại góc dưới và trang trí một số đèn màu. Cũng như những thùng máy thông dụng khác, cổng âm thanh và hai cổng USB được đưa ra mặt trước và đặt bên cạnh phải.

ATX-G8018L

ATX- G8020C

"Bộ cánh" ATX-G8020C kế tiếp cũng dùng tông bạc, có cửa bảo vệ phía trước nhưng ATX-G8020C đậm chất game hơn "bộ cánh" đầu tiên nhờ sọc nhấn màu đỏ nổi bật phía trước. Nếu bộ cánh đầu tiên đặt nút Power và Reset lên quai xách thì ATX-G8020C đặt an toàn hơn bên trong cánh cửa. Tấm nhôm bên hông kết hợp với plastic trong suốt, được tỉa hoa văn tinh xảo cũng giúp ATX-G8020C trông "ngầu" hơn và trưng ra các hệ thống đèn màu trang trí, quạt tản nhiệt bên trong. Cổng âm thanh và USB được đưa ra cạnh phải phía trước thùng máy.

ATX-G8020C

Tháo ráp thùng máy này thực sự đơn giản. Bạn chỉ cần mở phần nắp bên trên là có thể tháo rời dễ dàng các phần còn lại; nên công việc tháo lắp và vệ sinh máy trở nên nhẹ nhàng hơn trước khá nhiều.

ATX- G8016L

Chàng "ngự lâm" ATX-8016L có "bộ cánh" nho nhã với tông màu đen cứng cáp, thắt cà vạt màu xanh dương và đeo ghi-lê bạc caro ở mặt trước. Nắp hông bên trái được thiết kế trong giống ATX-8018L với hai quạt hút nhiệt. Nút Power và Reset khá to đặt phía trước, còn cổng USB và cổng âm thanh được tích hợp ở cạnh phải thùng máy.

ATX-G8016L

Nhận xét

Kiểu dáng cầu kỳ cũng không quan trọng bằng khả năng thoát nhiệt và một bộ nguồn đủ công suất. Cả ba "bộ cánh" trên đều được trang bị bộ nguồn 520W nên không sợ yếu điện. Vấn đề cuối cùng còn lại là khả năng tản nhiệt của mỗi thùng máy như thế nào? Chúng tôi cho chạy một loạt chương trình, trò chơi liên tục 24/24 trong suốt 3 ngày và ghi nhận nhiệt độ trong thùng máy. Kết quả nhận được khá khả quan: nhiệt độ trung bình bên trong thùng máy của cả ba chỉ khoảng 36°C, tăng lên mức 42°C khi chơi Ureal Tournament 2004, Call of Duty thời gian dài hoặc khi chạy chương trình benchmark lấy điểm hệ thống.

Về mẫu mã và khả năng tản nhiệt, cả ba thùng máy trên đều đạt kết quả tốt. Với giá chỉ dao động trong khoảng 40-45 USD (kèm nguồn 520W) và chế độ bảo hành 12 tháng, ba thùng máy này khá phù hợp với đông đảo người dùng Việt Nam.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

Mã sản phẩm	Kích thước	Giá
ATX- G8018L	505x185x485 mm	43 USD
ATX- G8020C	504x195x456 mm	45 USD
ATX- G8016L	500x185x435 mm	40 USD

Liên hệ:
Nguyễn Hoàng Anh (NHA)
35 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM.
ĐT: (8) 930 6995.

Vô lăng Việt Nam tự tạo

Người chơi game hẳn rất quen thuộc với các thiết bị phụ trợ như bộ điều khiển cầm tay (gamepad), cần điều khiển (joystick), vô lăng lái xe (steering-wheel)... mà đa phần đều được nhập từ nước ngoài. Đã bao giờ bạn nghĩ mình sẽ chơi đua xe Need for Speed 2 trên một thiết bị sản xuất tại Việt Nam chưa? Hãy theo chúng tôi ghé thăm bạn Nguyễn Hoàng Phong, sinh viên năm 4 khoa Tin trường ĐH Mở Bán Công TP.HCM, để chiêm ngưỡng chiếc vô lăng độc đáo trưng bày trong buổi giao lưu "Sinh viên yêu thích CNTT" tổ chức tại Thành Đoàn TP.HCM vào ngày 23/7/2005.

Thiết bị gồm một vô lăng gỗ, được cố định trên đế cũng bằng gỗ và bo điều khiển. Bên cạnh 3 nút nhỏ màu đỏ điều chỉnh góc nhìn, đăng nhập và thoát trò chơi trên bo điều khiển, Phong bố trí thêm hai công tắc chỉnh số tới, số lùi và tất nhiên không thể thiếu chân thắng và chân ga. Trước khi nối đến PC qua cổng PS/2 (của chuột và bàn phím), tín hiệu từ vô lăng phải truyền qua một hộp xử lý tín hiệu.

Vài đường lả lướt

Chúng tôi thử lả lướt trên một số vòng đua trong trò chơi Need for Speed 2 (hơi... bị cũ) bằng chính thiết bị của bạn Phong.

Với trình điều khiển trong game, quá trình gán nút cho vô lăng khá đơn giản. Thật bất ngờ! Vô lăng tự chế của bạn Phong vào cuộc nhạy không kém những bộ vô lăng chuyên nghiệp được bán trên thị trường. Dĩ nhiên, thiết bị này vẫn còn một số hạn chế như nút ga, nút thắng khá nhỏ nên hơi khó điều khiển. Thật ra điều này cũng tương tự khi bạn đổi sang bàn phím mới: sẽ hơi lúng túng lúc đầu song sau đó mọi chuyện lại đâu vào đấy.

Khách quan mà nói tuy bề ngoài của bộ vô lăng trông còn thô sơ, chưa bằng chuyên nghiệp nhưng trong những màn đua xe đầy kịch tính, thiết bị vẫn mang lại sự phấn khích không thua kém (chỉ còn thiếu mỗi tính năng rung). Với vốn đầu tư khá "khiêm tốn" nhờ tận dụng những chất liệu sẵn có, Phong đã biến niềm đam mê của mình thành hiện thực (dù rằng đang dừng ở mức căn bản).

Trong thời gian gần đây, chúng ta ngày càng bắt gặp nhiều sản phẩm tin học mang thương hiệu Việt Nam như máy tính chuyên game của CMS, và vô số phần mềm ứng dụng thiết thực từ cuộc thi "Trí Tuệ Việt Nam" hàng năm. Việc Phong chế tạo thành công vô lăng cho phép chúng ta hy vọng đến một ngày được chơi game đua xe trên bộ vô lăng do chính người Việt Nam sản xuất.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

HOTGAME SHOP

Tại HÀ NỘI :
Số 127 A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0983.6000.30
Email : quocdaivn@yahoo.com

Chi nhánh tại Hà Nội :
Cửa hàng 15 Lê Thanh Nghị - Bách Khoa
Tel : 04.8684021

Chi nhánh tại TP HCM :

Hotgame 1 :
113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm P3 - Quận Gò Vấp
Tel : 0903.632.500

Hotgame 2 :
Vi tính Trung Kiên / Cư xá Thể dục Thể thao
341/12A3 Lạc Long Quân - Phường 5 - Quận 11
www.trochoidientu.com

Chơi Game PS2 tại : Cửa hàng chơi games Sành Điệu
TT 10 Tam Đảo - Cư xá Bắc Hải - Phường 15 - Quận 10
Tel : 0903923125

www.hotgameshop.net

SONY PSP : 4,21 triệu
PS2 : 3,3 triệu
XBOX : 3,4 triệu
GAMEBOY SP : 1.5 triệu
GAME CUBE : 2 triệu

FESTIVAL PTV

Từ xa xưa, trống, tù và là những nhạc cụ tuyệt vời không thể thay thế. Vì vậy những lần xuất quân quyết định và lễ hội Festival Priston Tale Việt Nam (PTV) cũng được khai mạc bằng cách này. Vâng, sau loạt tù và, trống trận dồn thúc mạnh mẽ, dứt khoát báo hiệu bắt đầu cuộc chơi, rất đông game thủ đồng loạt từ mọi nơi trên khán đài ùa xuống phía dưới, nơi có hơn 200 máy tính đang chờ "chiến binh". Quang cảnh lúc đó chẳng khác gì một đợt xuất quân trong lúc đa phần khán giả còn lại vẫn chưa hết "bàng hoàng" trước màn khai mạc đầy ấn tượng, khi hiểu được chuyện gì đang diễn ra thì trước các màn hình PC đã chật kín người chơi. Kể từ lúc này lễ hội game online đầu tiên tại Việt Nam diễn ra trong không khí tưng bừng, rộn rã, tràn đầy tiếng nhạc và âm thanh của thế giới PTV.

TƯNG BỪNG LỄ...

Buổi sáng khai mạc có khoảng 5 ngàn chỗ ngồi trong nhà thi đấu Nguyễn Du gần như chật kín người, trong suốt 2 ngày thi đấu rất nhiều lượt người đến tham quan, thưởng lãm nên con số ước tính ban đầu khoảng 20 ngàn người tham gia tỏ ra quá ít so với lượng khách tham quan thực tế. Có thể nói đây là lễ hội đầu tiên quảng bá cho một game online của Việt Nam do FPT đứng ra tổ chức.

Khách quan mà nói Festival PTV lần này đã thành công tốt đẹp, với quy mô và chương trình không thua kém gì giải World Cyber Games hàng năm nếu không muốn nói là tốt hơn ở một số mặt. Chương trình ca nhạc với những ngôi sao và nhóm nhạc rất phù hợp với lứa tuổi gamer cũng như sở thích của khách tham quan cũng góp phần tăng sự sôi nổi của lễ hội. Nhân dịp này, FPT đã khéo léo kết hợp 1 số gian hàng giới thiệu sản phẩm nổi bật của mình với các món quà lưu niệm xinh xắn cho khách.

NÓNG BỎNG HỘI!

Trong suốt 2 ngày diễn ra lễ hội, không khí bên trong nhà thi đấu Nguyễn Du luôn tấp nập và nhộn nhịp bất kể thời điểm nào trong ngày vì các chương trình diễn ra liên tục. Ngay khi kết thúc lễ khai mạc, các game thủ được tham gia vào cuộc thi "cao thủ tốc độ PTV" - sau 20 phút nếu ai đạt được level cao nhất sẽ là người chiến thắng - trong cuộc đua với thời gian này không chỉ các game thủ trực tiếp tham gia mới tỏ ra hồi hộp, gấp rút mà ngay cả người xem cũng có cảm giác tương tự vì Hải Yến - người dẫn chương trình - luôn cung cấp thông tin và diễn biến cuộc đua, liên tục có sự đổi ngôi đầu bảng. Tuy chỉ tiếp cận với PTV trong khoảng 2 tháng nhưng nhìn chung những người biết và đến tham gia Festival lần này đều là các game thủ thật sự tâm huyết với trò chơi – có bạn đã đạt được lv 6x,7x - nên thông tin, kinh nghiệm và kỹ thuật của họ với trò này thì không cần phải bàn! Lễ hội là

sân chơi, buổi họp mặt "offline" của các fan hâm mộ trò PVT nên các cuộc chơi diễn ra rất nóng bỏng, quyết liệt. những người xung phong tham gia thi đấu hầu hết đều đạt đến trình độ "đầu nghĩ, tay làm", họ sử dụng các phím tắt và thao tác liên lục rất ít khi "nghĩa" đến bàn phím nếu không vì đôi lần bị bấm nhầm. Nhưng không phải trong lễ hội này không có những người mới, hoàn toàn chưa biết gì về trò PTV, nhưng thành phần này rất ít và thường rụt rè ngồi ở những vị trí cao và xa nhất của khán đài, thận trọng quan sát những diễn biến của lễ hội và cố gắng tìm hiểu, theo dõi diễn tiến trò chơi.

Cuộc chơi kết thúc với những phần quà lưu niệm hấp dẫn, và lập tức các game thủ được dịp so tài cùng với trùm cuối (quái vật Babel), có thể nói con quái vật này là chốt chặn cuối cùng mà không phải game thủ nào của trò PVT cũng có cơ hội được giáp mặt. Vì thế tuy thua nhiều hơn thắng nhưng các game thủ vẫn tỏ ra thích thú khi được tận tay sử dụng tất cả kỹ năng mạnh nhất của nhân vật sở trường, phối hợp nhuần nhuyễn với đồng đội các bài tấn công liên hoàn để quyết đấu với Babel. Theo dõi cuộc chiến không ít game thủ đã "ngộ" được việc kết hợp những kỹ năng chiến đấu để tạo ra sức mạnh khủng khiếp. Đến lúc này cả nhà thi đấu lại rộn lên bởi trò chơi "thử đồ hiệp sĩ", 6 người chơi may mắn sẽ mặc những trang phục của các hiệp sĩ trong trò chơi và tất nhiên phần thưởng xứng đáng sẽ dành cho ai hoàn thành nhanh nhất. Khi được hỏi về bí quyết của một bạn đã chiến thắng trong trò chơi này, bạn cho biết đó không phải may mắn hoàn toàn mà do bạn rất yêu thích nhân vật hiệp sĩ này, nắm rõ từng phần của trang phục, cho dù nhân vật này có khá nhiều vật dụng linh tinh. Có thể nói sôi nổi, kịch tính nhất là trò chơi tiếp theo "Đố vui", bao gồm những câu hỏi tìm hiểu thêm về trò chơi. Hầu hết game thủ từng chơi qua PTV đều biết câu trả lời và đều muốn giành món quà của ban tổ chức (BTC) làm kỷ niệm, khiến nhà thi đấu như vỡ tung bởi những tiếng hô vang và những cánh tay mong được sự chú ý của MC Hải Yến.

Suốt buổi chiều tiếp theo cuộc chơi cứ thế tiếp diễn mặc cho hết lượt người này đến lượt người khác ra vào... Không biết vô tình hay cố ý mà cả 3 lượt rút thăm trúng thưởng đều diễn ra vào buổi chiều, thật trùng hợp khi hầu hết người trúng thưởng ở những giải cao nhất đều là những cô, cậu còn rất bé, đến nỗi BTC sợ các em sẽ gặp nguy hiểm với những món quà giá trị nên đã phải nhờ nhân viên bảo vệ hộ tống đến tận nhà. Điều này cũng đã gây ra những hiểu lầm thú vị khi phụ

BÊN LỀ CUỘC CHƠI

Khi bạn đọc bài này thì lễ hội PTV tại Hà Nội cũng đã kết thúc, điều đáng ngạc nhiên là hầu như mọi kỷ lục của trò chơi PTV đều được lập ở Hà Nội. Trước tiên người phá kỷ lục trong trò chơi "cao thủ tốc độ PTV" không phải là nam game thủ như chúng ta vẫn tưởng mà là cô gái mới 16 tuổi, Hoàng Phương Dung với mức tăng 8 level trong vòng 20 phút. Kỷ lục thứ 2 thuộc về các chiến binh clan CoNvErGe đến từ Hải Dương khi hạ đo ván siêu quái thú Babel chỉ trong vòng 5 phút.

Nguồn: http://ptv.com.vn/, http://gamethu.net.

23.000 người đã tham gia Festival PTV tại TP.HCM và 15.000 người tham gia tại Hà Nội. Tuy nhiên, con số này "chưa là gì" so với 800.000 người đã đăng ký chơi PTV trên mạng. Hiện game PTV vẫn đang được đăng nhập miễn phí tại *www.ptv.com.vn*, nhưng theo ông Phạm Quốc Thắng, giám đốc Trung Tâm Game Online PTV thì trong quý IV 2005 sẽ bắt đầu thu phí người chơi.

Khổ vì virus và... bắn tốc độ

Công tác chuẩn bị lễ hội game không thiếu trắc trở. Tại TP.HCM, ban tổ chức (BTC) chỉ có 1 ngày 29/7/2005 để chuẩn bị sân khấu tại nhà thi đấu Nguyễn Du. Tối hôm ấy, 200 máy tính đang chạy thử nghiệm thì đồng loạt nhiễm virus. Thế là 70 nhân viên công ty FPT phải được huy động cấp tốc để cài đặt lại trong đêm, đến gần sáng diễn ra lễ hội thì việc chuẩn bị hoàn tất.

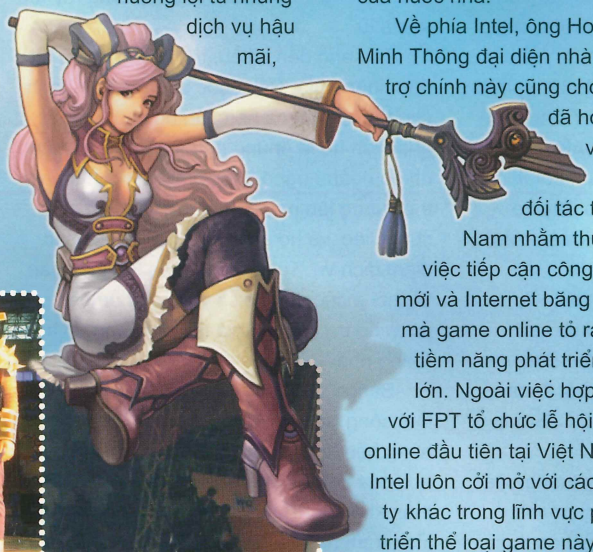
Tại Hà Nội, BTC có được 2 ngày chuẩn bị cho lễ hội tại nhà thi đấu Quần Ngựa. Tưởng chừng mọi việc sẽ suôn sẻ. Nhưng không! Trong 4 xe ô tô chở 200 máy tính Elead từ TP.HCM ra Hà Nội, chỉ có 3 xe chở 200 CPU là đến nơi đúng hẹn. Xe sau cùng chở cáp mạng, màn hình, do bị bắn tốc độ nên thông báo phải đến 4 giờ sáng ngày 6/8/2005 mới đến Hà Nội, trong khi công tác chuẩn bị phải xong trước 7 giờ sáng ngày hôm đó. Chiều ngày 5/8/2005, BTC quyết định không chờ xe này nữa mà huy động màn hình và mua cáp mạng mới để cài đặt ngay, lại thêm 100 nhân viên FPT tại Hà Nội được huy động để làm đêm. Và đến 3 giờ sáng ngày khai mạc lễ hội, mọi thứ đã sẵn sàng...

Bích Ty

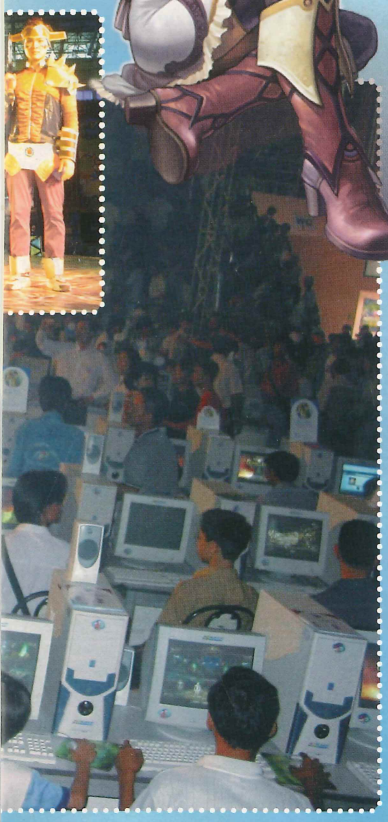
huynh của các em "tá hoả" vì bất ngờ thấy con mình ôm trong tay chiếc điện thoại di động và 2 bên là 2 nhân viên bảo vệ chuyên nghiệp! Sức hấp dẫn của chương trình còn kéo cả những game thủ ở khá xa đến góp vui như clan BMW ở tận TP Biên Hòa tham dự khá đông với dấu hiệu tiêu biểu là những chiếc vương miện bằng... giấy.

TRIỂN VỌNG

Ông Hoàng Minh Châu, phó tổng giám đốc tập đoàn FPT, nhận định thị trường game online hiện nay tại Việt Nam đang trong thời điểm bắt đầu bùng nổ. Mặt khác, trên thế giới game online cũng là ngành công nghiệp có tốc độ phát triển rất cao nên đủ chỗ cho các doanh nghiệp cùng hoạt động, càng nhiều công ty tham gia thì game thủ càng được hưởng lợi từ những dịch vụ hậu mãi, cung cách phục vụ, giá cả... Tập đoàn FPT muốn thông qua PTV tạo cho thanh, thiếu niên một sân chơi lành mạnh, qua đó hướng nhóm đối tượng này hứng thú tiếp cận với công nghệ thông tin thông qua việc chơi mà học, học mà chơi, góp phần thúc đẩy sự phát triển của ngành này tại Việt Nam. Thực tế tại Hàn Quốc, thông qua giải trí, số người sử dụng Internet và hiểu biết về máy tính đã tăng rất nhiều, tạo nên một thế hệ trẻ hiểu biết và tiếp cận nhanh chóng với công nghệ mới. Tất nhiên, ông cũng không quên cảnh báo "đừng quá mê chơi mà quên đi những công việc khác, vì bao giờ cũng thế cái gì quá thì đều không tốt", nhưng cũng hi vọng trong tương lai không xa sẽ có những game online do người Việt Nam làm ra, đóng góp cho nền kinh tế của nước nhà.

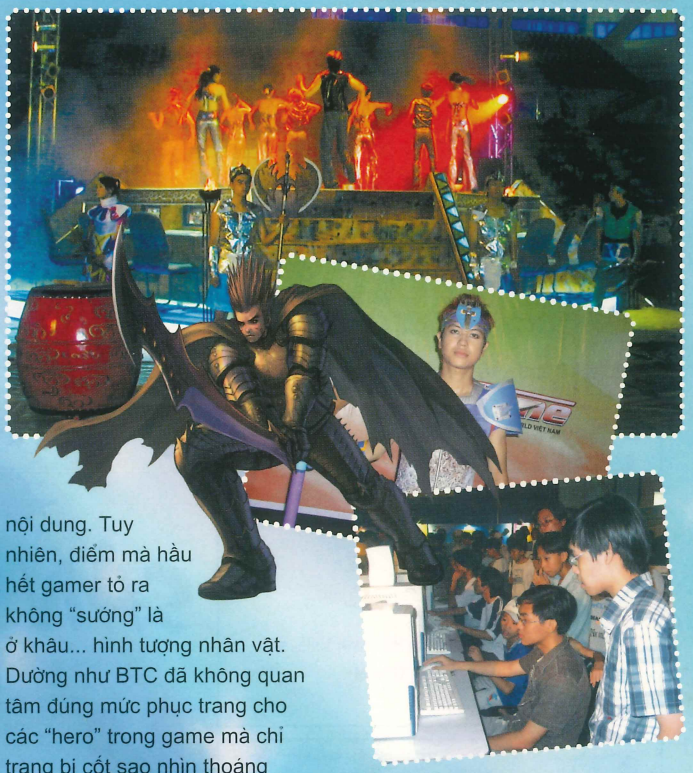


Về phía Intel, ông Hoàng Minh Thông đại diện nhà tài trợ chính này cũng cho biết đã hợp tác với rất nhiều đối tác tại Việt Nam nhằm thúc đẩy việc tiếp cận công nghệ mới và Internet băng rộng mà game online tỏ ra có tiềm năng phát triển khá lớn. Ngoài việc hợp tác với FPT tổ chức lễ hội game online đầu tiên tại Việt Nam, Intel luôn cởi mở với các công ty khác trong lĩnh vực phát triển thể loại game này. Ông Lê Trung Việt, tổng biên tập tạp chí Thế Giới Vi Tính, nêu bật game cũng có mặt tích cực và tiêu cực riêng của nó vì thế cần định hướng sao cho phát huy tối đa mặt tốt như tính cộng đồng, đoàn kết, và giảm thiểu mặt tiêu cực như chơi nhiều giờ liên tục, mê chơi quên những việc khác...



TÂM TƯ NGƯỜI CHƠI

Qua trao đổi với các game thủ PTV tham gia trong lễ hội này, rất nhiều bạn nhận xét, nhìn chung Festival lần đầu tổ chức hết sức hoành tráng và đặc sắc cả về quy mô và nội dung. Tuy nhiên, điểm mà hầu hết gamer tỏ ra không "sướng" là ở khâu... hình tượng nhân vật. Dường như BTC đã không quan tâm đúng mức phục trang cho các "hero" trong game mà chỉ trang bị cốt sao nhìn thoáng qua cho giống là đạt. Nhưng người chơi lại nghĩ hoàn toàn khác về các nhân vật đại diện cho họ trong trò chơi và không chịu được phục trang qua loa bằng các vật liệu nhẹ; thậm chí nhiều game thủ tỏ ra bất mãn vì "trông nó cứ yếu yếu, giả giả thế nào ấy". Một game thủ rất chân thành mong BTC ghi nhận để lần sau tổ chức sẽ có những bộ trang phục tốt hơn, lột tả được phong thái của những chiến binh mạnh mẽ. Điều đáng tiếc thứ 2 là sự không cân đối giữa máy và màn hình. Trong khi toàn bộ hệ thống máy tính được trang bị bộ xử lý P4 thì màn hình lại tỏ ra quá nhỏ bé – chỉ 14" - điều này được phát hiện bởi một game từ nước ngoài về, dù hoàn toàn hài lòng đối với lễ hội game online đầu tiên này. Một số game thủ cũng than phiền là không được phép đánh đuổi những kẻ chuyên rình "ks" (đánh giúp) trong khi quái vật đã gần hết máu để giành điểm kinh nghiệm...



Theo kết quả cuộc thăm dò ý kiến bỏ túi mà chúng tôi thực hiện tại hiện trường về vấn đề thu phí của PTV trong tương lai (từ 10 ngàn đến 100 ngàn đồng/tháng) thì đa số game thủ đều cho rằng với mức giá dưới 50 ngàn họ sẽ tiếp tục ủng hộ PTV vì khoản chi phí đó không ảnh hưởng nhiều đến sinh hoạt thường ngày của họ. Nhìn chung các game thủ đến với Festival lần này đa phần đều rất am tường các trò online đang thịnh hành nhất trên thế giới hiện nay như: World of Warcraft, Guild War... Khi phóng viên đề cập các game online đang thịnh hành tại Việt Nam như: MU, Tsonline, Gunbound, Võ lâm truyền kỳ, Lineage 2... hầu hết các game thủ đều biết và nói rất rõ ràng về điểm nổi bật của các game này, tuy nhiên cũng có một vài người thì PTV là game online đầu tiên họ biết đến và chơi là mê ngay nên không có thời gian tìm hiểu các game khác để có sự so sánh.

Các kỷ lục trên cũng đã khép lại Festival game online PTV do FPT tổ chức, có thể nói lễ hội lần này thành công vang dội, vượt xa dự kiến ban đầu. Lễ hội còn được coi là buổi họp mặt "offline" lớn và có tổ chức nhất của một game online tại Việt Nam. Tuy lần đầu tổ chức không tránh khỏi một vài khiếm khuyết nhỏ nhưng Festival đã thổi vào "thế giới" game online của chúng ta một luồng sinh khí mới, mang lại cảm giác hứng khởi và sự cảm nhận nóng bỏng thực sự cho các gamer Việt Nam.

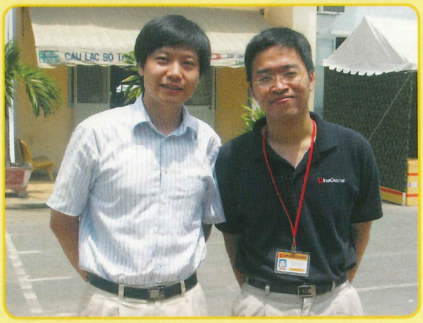
BÌNH ĐẶNG

ĐẠI HỘI VÕ LÂM 2005

SÂN CHƠI HỢP THỜI

Danh sách thập đại mỹ nhân (nick):

1. Tiên Nữ Truyền Kỳ
2. Công Chúa
3. Võ Danh Cô Nương
4. Ma Nữ Cuồng Sát
5. Thổ Dân Xinh Gái
6. Bạch Mao Tinh
7. ooLiu-Yi-Feioo
8. Minh Nguyệt Sứ Giả
9. Song Song (X Lương Thụy Gia Hòa, sinh 1985, sinh viên năm II ĐH Mở Bán Công TP.HCM)
10. Boy Chảnh



Ông Lê Hồng Minh (bên phải), chủ tịch Hội Đồng Quản Trị công ty Vinagame và ông Alan Huang, giám đốc phục trách phát triển kinh doanh toàn cầu của công ty Kingsoft, nhà sản xuất trò chơi Võ Lâm Truyền Kỳ.

Trần Thanh Hùng, nick Hư Trúc, 25 tuổi, bang chủ Bang Hỏa Long (người đứng giữa). Bên trái là nick Thập Diện La Sát, phó bang chủ Hỏa Long; bên phải là nick Thiếu Lâm Đạt Ma, trưởng lão bang Hỏa Long.

"Theo chúng em, thu phí là việc tốt. Ban đầu hơi bất ngờ, tuy nhiên, chúng em nghĩ mức giá đó là hợp lý, vì chúng em và nhiều bạn trẻ trong dịp này cũng nhận thấy là công ty Vinagame làm việc rất vất vả. Nên tránh lập nhiều nick: nhiều người chơi nhiều nick làm cho mạng bị chậm (lag). Hạn chế những người phá rối server. Hạn chế những người hay gõ những câu chat thô tục trên toàn mạng."

Mặc dù 9h30 sáng 17/8/2005 Đại Hội Võ Lâm mới chính thức khai mạc, nhưng từ 8 giờ sáng các cao thủ, "thấp" thủ của các bang các phái đã nô nức trẩy hội, tay bắt mặt mừng, đối "ngân lượng" lấy quà, cùng nhau uống hồng trà trong các "tửu điếm" và chụp hình với các nhân vật trong game. Khu vực nhà thi đấu Quân Khu 7 như một "Trung Nguyên" thu nhỏ với những vị anh hùng hảo hớn chỉ biết cưỡi ngựa, khinh công, đối nghịch với đường phố đầy xe máy và khói bụi ngoài đường Hoàng Văn Thụ, TP.HCM.

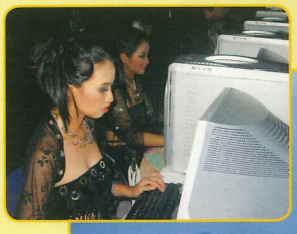
Bên trong nhà thi đấu Quân Khu 7, "quần hùng" ngồi chật cứng ba khu vực khán đài từ 9h sáng đến 6h chiều. Sân khấu được thiết kế hoành tráng với 3 màn hình lớn, cùng 115 máy tính hiệu C-Group do công ty Huy Anh tài trợ.

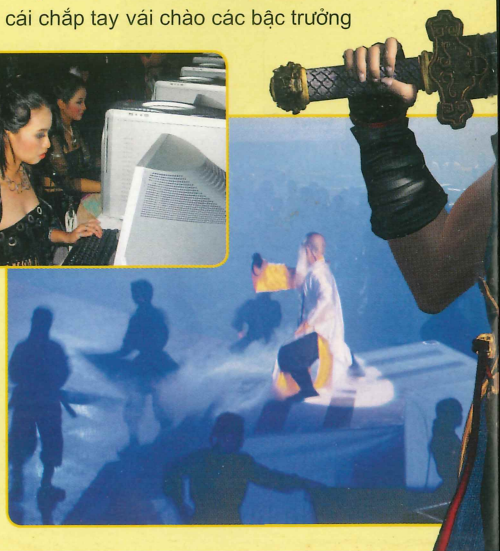
"Giới trẻ không chỉ cần có lý tưởng, mà còn cần đến những sân chơi lành mạnh. Không chỉ thế, sân chơi còn phải hợp thời", ông Bùi Huy Tuấn, giám đốc công ty Huy Anh nhận định. Theo ông Tuấn, nếu những chương trình như Mãi Mãi Tuổi Hai Mươi rất hay, tạo động lực hướng tới lý tưởng cho giới trẻ, thì xã hội cũng cần có những sân chơi thật bổ ích, hấp dẫn, giúp giới trẻ tránh xa những thứ kém lành mạnh.

Là giám đốc của một doanh nghiệp CNTT (chuyên về mạng và bán máy tính thương hiệu C-Group), nhưng ông Tuấn cũng là một "hảo thủ cái bang" cấp độ (level) 20 trong Võ Lâm Truyền Kỳ. "Mình cảm thấy rất vui, các nhân vật rất gần gũi. Phần lớn các nhân vật được rút ra từ văn học Kim Dung. Mà truyện Kim Dung đã được văn học Việt Nam chấp nhận; nền văn hóa Trung Quốc và Việt Nam cũng có nhiều điểm tương đồng", ông Tuấn nhận xét. Nội dung của Võ Lâm Truyền Kỳ không bạo lực, rất nhẹ nhàng và giúp rèn luyện tính cách của người chơi; luật lệ trong game cũng chặt chẽ, "quan binh" sẽ bắt giam những kẻ vi phạm thuần phong mỹ tục và bỏ tù.

Từ sáng đến chiều, trong ngoài nhà thi đấu nhộn nhịp. Các cuộc phỏng vấn nhanh cao thủ võ lâm cả nam lẫn nữ cho thấy phần lớn họ là những người đã đi làm, thuộc nhiều ngành nghề khác nhau. Thời điểm và thời lượng lên mạng chơi tùy vào tính chất công việc, và họ chơi cả ở nhà lẫn tại các điểm dịch vụ. Tuy nhiên, phần lớn thời gian là chơi ở các điểm dịch vụ vì có bạn bè, được hỗ trợ kỹ thuật và thỉnh thoảng có họp "bang phái".

Buổi chiều là những màn trình diễn làm sống lại hình ảnh của những bậc "anh hùng hào kiệt" trong các tác phẩm văn học của Kim Dung khiến những ai có tinh thần khảng khái, say mê kiếm hiệp không khỏi trầm ngâm, thán phục. Vào giờ "Dậu", thập đại mỹ nhân của Võ Lâm Truyền Kỳ đã được nhận diện. Những kiểu xưng hô, xã giao đậm chất kiếm hiệp võ lâm. Những cái chắp tay vái chào các bậc trưởng





MỘT VÀI SUY NGHĨ VỀ GAME

- Bà Nguyễn Thị Cẩm Nhung (Y) mở công ty tại nhà, mẹ của Phạm Cẩm Ngân (Z):
  Ở nhà trong dịp hè này, cháu khi chơi nhiều thì đến 6-7 tiếng/ngày, ít thì 2-3 tiếng. Chủ yếu là chơi nhiều. Tuy nhiên, vì đây là thời gian hè, nếu thu xếp được thời gian và không ảnh hưởng gì đến việc học tập thì tôi vẫn cho phép cháu chơi.

Từ trái sang phải:

- Phan Thị Thu Thủy (nick baodl2002, là nữ cao thủ có level cao nhất 96, sinh viên năm I ngành Du Lịch, Đại Học Đà Lạt, thời gian lên mạng: 7h sáng đến 11h đêm trong hè).
- Phạm Cẩm Ngân (nick Vô Danh Cô Nương level 76, học sinh chuyên hóa lớp 10 Hà Nội Amsterdam).
- Nguyễn Ngọc Linh Chi (chơi 2 nick phái Nga Mi và Thiên Nhẫn, cựu ca sĩ thành viên của nhóm Trio666, thời gian chơi: sau khi đi diễn về đến khoảng 4h sáng).

bối, sư huynh, sư tỷ thật duyên dáng. Đó là những nét chấm phá đầu tiên của nữ giới trước khi khuấy động võ lâm. Thập đại mỹ nhân là lựa chọn của quần hùng và Ban Giám Khảo. Nhưng tuyệt đại mỹ nhân là lựa chọn của kỹ thuật chơi game. Và lịch sử Võ Lâm Truyền Kỳ đã ghi nhận, "nick" Song Song trở thành tuyệt đại mỹ nhân đầu tiên, sau khi trải qua 3 trận đấu khốc liệt với 9 vị mỹ nhân nọ.

Yểu điệu thục nữ đã có. Còn thiếu quân tử hảo cầu! Thế Giới Game hẹn gặp các bạn kỳ sau, khi "võ lâm ngũ bá" được phân định trong đại hội võ lâm tại đất Hà thành.

YÊN KHÊ

Vậy là một mùa hè sôi động nữa trôi qua, chúng ta lại phải chuẩn bị cho một năm học mới đầy bận rộn. Trong ba tháng hè qua, bạn đã vui chơi được những gì: du lịch, thể thao, về quê hoặc đi loanh quanh với bạn bè...? Và hiển nhiên là không thể thiếu được game, đúng không? Mùa hè là mùa để các bạn trẻ nghỉ ngơi, thư giãn và chơi game cũng là một cách để chúng ta thư giãn rất hiệu quả, tất nhiên, nếu biết chọn game để chơi cũng như phân bố thời gian hợp lý.

GAME - CON DAO HAI LƯỠI

Chơi game, cũng như bao hình thức giải trí khác, xét cho cùng thì cái nào cũng có cả hai mặt tốt và xấu. Phim ảnh có những tác phẩm kinh điển, "để đời" thì trò chơi điện tử cũng không hề thiếu. Tôi dám cam đoan trên thực tế, anh chàng thợ sửa ống nước Mario trong trò chơi mà ta hay gọi với cái tên thông thường là "ăn nấm", dù xuất hiện cách đây đã hơn chục năm, nhưng cho đến nay vẫn nổi tiếng trong giới chơi game không thua kém bất cứ... ngôi sao điện ảnh nào!

Phim ảnh, sách báo có thể giáo dục con người nhiều điều bổ ích về đời sống, đạo đức thì trong trò chơi điện tử, không thiếu những game có thể còn mang nhiều tính giáo dục hơn thế. Lý do là trong trò chơi, người chơi được tự tay làm, tự tay tạo ra những sự vật, giúp cho việc học hỏi vốn khô khan trở nên hết sức thú vị và dễ nhớ, điều này đặc biệt có ý nghĩa đối với trẻ em. Chẳng hạn trong một số trò chơi phiêu lưu, người chơi phải tự mình tìm ra những dụng cụ và cách thức thích hợp để tạo ra ngọn lửa, thứ đầu tiên giúp họ tồn tại được trên hoang đảo; hoặc nghiên cứu cách vận hành của một cỗ máy đã hỏng để khởi động nó trở lại; và khi đã giải quyết được chúng, bạn có thêm một kinh nghiệm quý báu...

Hẳn bạn đã từng nghe đến dòng game cực kỳ nổi tiếng Final Fantasy, một trò chơi thấm đẫm chất nhân văn với những bài học không bao giờ cũ về tình bạn bè, tình đoàn kết và cả tình yêu..., được lồng trong cốt truyện lôi cuốn và đồ họa "trên cả tuyệt vời", thu hút mọi lứa tuổi. Ngoài ra, các thể loại trò chơi điện tử khác nhau còn giúp người chơi rèn luyện những phẩm chất cần thiết cho cuộc sống đời thật như: tính quyết đoán, chính xác trong các game hành động, đầu óc mưu lược và bản lĩnh "nhìn xa trông rộng" của game dàn trận, hoặc rèn luyện trí thông minh với những câu đố hóc búa trong game phiêu lưu... Đó là những mặt tốt, và như đã nói, game chỉ là một công cụ, một phương tiện giải trí mà thôi nên nếu đã có phim ảnh xấu, sách báo xấu, thì hiển nhiên không thể không có những game xấu. Điều quan trọng là cần phải lựa chọn đúng game phù hợp và loại bỏ những trò chơi "bẩn".

Khi đã xem nó là một phương tiện, thì việc sử dụng phương tiện đó như thế nào mới là điều quan trọng. Nếu bạn có thể thu xếp thời gian hợp lý, không để trò chơi ảnh hưởng đến công việc, quan hệ xã hội hay sức khỏe thì không có lý do gì để bạn từ bỏ niềm đam mê của mình. Một con dao khi dùng đúng mục đích của nó sẽ vô cùng hữu ích, nhưng khi dùng sai thì lại trở thành một thứ rất tệ hại.

Hiện nay, các bậc phụ huynh luôn than phiền rằng trò chơi điện tử bạo lực quá, dung tục quá, đâm ra cấm ngặt con em mình đến với hình thức giải trí này. Thật ra, có mấy ai trong số những bậc cha mẹ quan tâm đến chuyện lựa chọn cho con mình những trò chơi phù hợp? Có mấy ai để ý đến chuyện những chữ cái như E, M, hay 3+, 10+ thường thấy ngoài bìa đĩa có nghĩa là gì? Hay hầu hết chỉ dắt con ra tiệm, bọn nhóc chỉ trò nào thì mua trò đó, về đến nhà thấy game bậy bạ lại la rầy, cấm đoán...? Nên chăng, các bậc phụ huynh không nên coi chuyện chơi game là "trò trẻ con" nữa và "đầu tư" đúng mức cho vấn đề này, nếu muốn con cái mình "miễn nhiễm" với những trò chơi độc hại đồng thời học hỏi được những cái hay cái tốt của các trò chơi lành mạnh, nhất là trong thời điểm game càng ngày càng phát triển như hiện nay.

CON ĐƯỜNG ĐAM MÊ PHÍA TRƯỚC...

Chơi game không bao giờ là xấu, đó là điều chắc chắn. Bằng chứng là những sân chơi đã được tổ chức cho các bạn

yêu game như ngày hội World Cyber Games thường niên, hoặc Gameshow vừa được tổ chức cuối tháng 7 vừa qua. Gần đây nhất, Thành Đoàn TP.HCM, đại diện của thanh niên thành phố mang tên Bác, cũng đã thể hiện sự quan tâm nghiêm túc của mình đến phong trào chơi game thông qua diễn đàn "Game Online" trong cuộc giao lưu gặp gỡ "Sinh viên yêu thích công nghệ thông tin", tổ chức tại hội trường của văn phòng Đoàn. Tham gia buổi giao lưu đó, chúng tôi mới biết được một... bí mật: có rất nhiều bạn sinh viên đam mê CNTT đồng thời cũng rất mê game, luôn muốn cống hiến chút gì đó cho sự phát triển lành mạnh của phong trào chơi game tại Việt Nam. Chẳng hạn bạn Hoàng Phong, sinh viên Đại Học Mở Bán Công TP.HCM, đã tự mày mò chế tạo những thiết bị phần cứng chuyên chơi game, mà nghe qua tưởng chừng rất phức tạp như gamepad, vô-lăng đua xe...; hoặc đại diện của nhóm BK02 (một nhóm sinh viên khoa CNTT của trường Đại Học Bách Khoa, rất nổi tiếng với sản phẩm phần mềm VSpeech, đã đoạt nhiều giải thưởng lập trình quốc tế) dự định viết một game trực tuyến "made in Vietnam". "Sẽ không hay đâu", người đại diện nhóm BK02 thổ lộ, "nhưng hy vọng trò chơi đó sẽ có ích trong việc giúp đỡ các bạn trẻ trau dồi vốn kiến thức tiếng Anh của mình".

Chúng tôi cũng đã có dịp giao lưu với những đại diện của VinaGame, công ty phân phối chính thức game online "Võ Lâm Truyền Kỳ" tại Việt Nam, và được biết mong ước của họ: "Vâng, chúng tôi cũng muốn lắm chứ..." khi trả lời câu hỏi giao lưu của một bạn khán giả: "Khi nào thì công ty sẽ phát hành một trò chơi online thuần chất Việt Nam?". Một số công ty khác như FPT, VASC... cũng đã nói về niềm hy vọng của một ngành công nghiệp game Việt Nam. Tuy tất cả vẫn còn ở phía trước, nhưng chúng ta có quyền hy vọng về sự phát triển lành mạnh của game trong nước.

NHÌN LẠI MÌNH

Viết bài này, chúng tôi không có mong muốn nào khác ngoài việc hy vọng mọi người có cái nhìn khách quan hơn về lĩnh vực còn khá nhạy cảm này. Đồng thời mong sao công nghệ game phát triển mạnh tại Việt Nam để có thể cạnh tranh được với các nước lân cận. "Người ta làm được, tại sao chúng ta lại không nhỉ?" Vâng, ai trong chúng ta cũng mong, phải không các bạn gamer chân chính? Chúng tôi cũng mong mỏi tạo được sự cảm thông, hiểu biết của không chỉ giới chơi game mà cả nhiều phía khác đối với hình thức giải trí này. Mạn phép nhắc lại một điều không bao giờ cũ: chính các bạn phải tự kiểm soát mình, đừng để việc chơi game kiểm soát bạn.

BÚT TRẺ
BUT-TRE@BUT-TRE.COM

"GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI"

Chương trình tháng 7 được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN, công ty Hiệp Lực, công ty MSI, công ty Viễn Sơn đã có kết quả bốc thăm. Chúc mừng các bạn đã giành được giải thưởng.

1. Máy Xbox
Nguyễn Xuân Trường, học sinh, 17 tuổi (nam)
1/50 Tùng Thiện Vương, P.11, Q.8, TP. HCM; ĐT: 9503 475; Email: Whitewolf1211@yahoo.com

2. Card màn hình MSI NX6600-TD128E
Nguyễn Đức Trung, học sinh, 18 tuổi (nam)
18/23A/10 Nguyễn Thị Minh Khai, P. Đa Kao, Q.1, TP. HCM; ĐT: 8257 377; Email: trung1987@gmail.com

3. Card màn hình Gigabyte R96P256D
Đỗ Giang Nam, học sinh, 18 tuổi (nam)
79/6/4C1 Quốc lộ 13, P.26, Q. Bình Thạnh, TP. HCM; ĐT: 8981 489; Email: emantp@yahoo.com

4. Game Starcraft (Ultimate collection)
Trần Tuấn Anh, học sinh, 15 tuổi (nam)
25 Hàng Bồ, Hà Nội; ĐT: 04 8246 833

5. Game Warcraft III Battle Chest
Hồ Ngọc Mỹ Phương, học sinh, 18 tuổi (nữ)
230/8 Tân Kỳ Tân Quý, P. Sơn Kì, Q. Tân Phú, TP. HCM; ĐT: 8498 839; Email: sunny_iatw@yahoo.com

6. Game FIFA Soccer 2005
Nguyễn Huỳnh Hoa, học sinh, 14 tuổi (nam)
79, tổ 4, Núi Miếu, Phù Ninh, Phú Thọ; ĐT: 0210 761015

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Be Pro - Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt 3
FPT - Chi Nhánh Truyền Thông Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ 38
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ..... Bìa 3
Gameloft - Công ty TNHH 40
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học.....25
HotGame - Cửa Hàng HotGame.....42
Intel Corp ..... Bìa 2
VCC - Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam.....10
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame - Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 31

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giaidap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: quangcao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: DatBao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

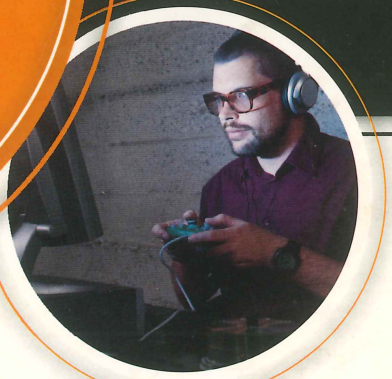
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

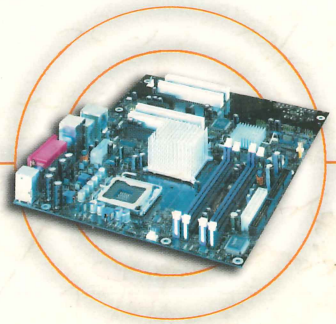
Intel đưa trò chơi đến Tuyệt đỉnh



HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN, D945GNT VÀ D945PSN



Intel® Desktop Boards

Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Telnet	04. 9781418
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071 . 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel®

MUA MÁY TÍNH FPT ELEAD
Trúng Tivi 29" Flat

LƯỚT WEB NHANH HƠN, CHƠI GAME TUYỆT HƠN!

GIẢI THƯỞNG:

02 Giải Đặc Biệt
Tivi 29" Flat

01 Giải nhất
1BỘ MÁY TÍNH M605

05 Giải nhì
ĐẦU DVD

07 Giải ba
UPS 500VA

1000 giải khuyến khích
ÁO MƯA FPT ELEAD

FPT ELEAD M605 6.860.000 VNĐ (Bao gồm VAT)

Processor: Intel® Pentium® 4 Processor 2.4GHz (1MB Cache L2, Bus 533MHz)/**Motherboard:**Chipset Intel® 845GV with system FSB 533MHz/**Memory:**128MB/DDRAM(Max 2GB)/**Hard Drive**: 40GB Ultra ATA 100 (7,200rpm)**CD ROM**: 52X/**MaxGraphic Card**:Intel® Extreme Graphic/**AGP Connector**:4X/8XIntergrated/**Lan**:10/100 Base TX Intergrated/**Audio**: 3D Sound Intergrated/**Monitor**: FPT Elead 17" Flat CRT Color Digital/**Key Board/Mouse**:FPT Elead Standard PS/2/**Case ATX**: FPT Elead Tower

FPT® ELEAD COMPUTER
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam

Chương trình bắt đầu từ ngày 15/07 đến hết ngày 15/10/2005

DANH SÁCH TRUNG TÂM BẢO HÀNH TOÀN QUỐC

Hồ Chí Minh: Trung tâm bảo hành máy tính FPT ELEAD 57 Trần Quốc Thảo Q.3 08.933008 * **Đà Nẵng:** Chi Nhánh công ty FPT 78 Trần Phú - Hải Châu 0511.562666 * **Quãng Ngãi:** Công ty MHQ 278 Quang Trung 055.825894 * **Phú Yên:** Công ty Thanh Cường 267 Nguyễn Huệ, Tuy Hoà 057.822376 * **Đắc Lắc:** Công ty TH Tây Nguyên 71 Phan Chu Trinh, Buôn Mê Thuột 050.855199 * **Gia Lai:** Công ty Alpha 07B Nguyễn Văn Trỗi, Pleiku 059.873873 * **Lâm Đồng:** Công ty Vĩnh Thái 69F đường 3/2, Tp. Đà Lạt 063.837777 * **Vũng Tàu:** Công ty Sách TB 22K4 Ngô Đức Kế - F7 064. 856243 * **Cần Thơ:** TTTH Đại học Cần Thơ 01 Lý Tự Trọng 071.832875 * **Cà Mau:** Công ty Minh Khôi 93 Phan Đình Phùng 0780.832620

Hà Nội: Trung tâm BH FPT 1 A Yết Kiêu 04.9421792 * **Quãng Ninh:** Cty Thắng Bắc 88 - 419 Lê Thánh Tông, Hạ Long 033.825724 * **Nam Định:** Cty Việt PC Nam Định 95 Quang Trung 0350.863729 * **Ninh Bình:** Cty Việt PC Ninh Bình 211 Trần Hưng Đạo 030.884470 * **Thái Bình:** Cty Việt PC Thái Bình 103 Lê Lợi 0360.840647 * **Hoà Bình:** Cty TBVP Hòa Bình 12 Cù Chính Lam 018.853062 * **Nghệ An:** Cty Hồng Hà 109 Ng Thị Minh Khai 038.833933 * **Thanh Hóa:** Cty Hitech 191 Trường Thi 037.856117 * **Quảng Trị:** Cty Sao Việt 213 Lê Duẩn, Đông Hà 053.553553 * **Quảng Bình:** Cty HPC 02 Nguyễn Hữu Cảnh, Đồng Hới 052.820118 * **Tuyên Quang:** Cty TTHH Quảng Lợi xóm 5, Trung Môn, Tiên Sơn 027.810774 * **Hà Giang:** Cty Thắng Lợi 229 Nguyễn Thái Học 019.860068 * **Huế:** Cty Hải Hòa 95 Hùng Vương 054.833989 * **Lạng Sơn:** Cty T&T 06 Nguyễn Du, P.Vĩnh Trại 025.870051 * **Phú Thọ:** Cty ATH Computer 1427 Hùng Vương 0210.810139 * **Nam Hà:** Cty TH Bách Khoa 205 Biên Hòa, Tx Phủ Lý 0351.853539 * **Thái Nguyên:** Cty MIME 97 Lương Ngọc Quyến 0280.851298 * **Cao Bằng:** Cty Bình Thịnh B322 Bế Văn Đàn, Hợp Giang 026.859666 * **Bắc Ninh:** Cty CIC 302 Ngô Gia Tự, Tiên An 0241.810143 * **Bắc Giang:** Cty Lâm Khôi Sâm, Tân Thịnh, Lạng Giang 024.636146 * **Bắc Cạn:** Cty phát triển công nghệ Tổ 1 P.Phùng Chí Kiên 0281.875666

■ www.elead.com.vn

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Tầng 4, 5, 6 Tòa nhà Vitek
63 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM ĐT: 9330999

Showroom
63 Lý Thường Kiệt, Hà Nội
ĐT/ Fax: 04. 9427 410

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP. HCM
ĐT: 08. 9330 076 Fax: 08. 9330 075

intel inside pentium® 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

SILENT-PIPE

SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

GIGABYTE Silent-Pipe Series Graphics Accelerator

Nguyên tắc làm mát

Kết hợp khả năng giải nhiệt của CPU và quạt hệ thống mang lại hiệu quả cao hơn

- Dẫn nhiệt từ khu vực nóng nhất (GPU) ra hai biên
- Phương pháp lưu thông nhiệt độ :
  - Hơi nóng tỏa ra từ GPU được phân tán ngay cùng luồng nhiệt
  - Sự đột phá về công nghệ và thiết kế hệ thống dẫn nhiệt

Thiết kế ống dẫn nhiệt

Chất lỏng trong ống giải nhiệt cho phép hơi nóng tỏa ra qua sự thay đổi chu kỳ hơi nước

GV-NX66256DP VIDIA GeForce 6600

- Powered by NVIDIA GeForce 6600 VPU
- GIGABYTE's Turbo Force Edition
- Supports ***PCI EXPRESS*** X16 and 8 pipelines
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 256MB DDR memory and 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Unique Silent-Pipe Design
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors

GV-NX66128DP NVIDIA GeForce 6600

- Powered by NVIDIA GeForce 6600 VPU
- GIGABYTE's Turbo Force Edition
- Supports ***PCI EXPRESS*** X16 and 8 pipelines
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 128MB DDR memory and 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Unique Silent-Pipe Design
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
*-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Nhà phân phối:

MicroStarr your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw